3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.120
卷首特报
游戏充满活力
东京游戏展2009特别报道
22页大篇幅报道
30款新作影像光盘收录
潜龙谍影和平行者
体验版最速试玩报告
金秋特辑
288页
超豪华内容
五大攻略
口袋妖怪 心金·灵银
伊苏7
沙加2 秘宝传说 命运女神
偶像大师 华贵星辰
漫画英雄 终极联盟2
本辑赠品
《口袋妖怪 心金·灵银》
神兽冰箱贴
两种款式随机赠送
前线狙击
特别加页!
海量新作 最新情报
一举公开
电子音像出版社

口袋玩家 VOL.23

《口袋妖怪》游戏、动画、漫画专门志
《口袋妖怪》爱好者最自信的朋友
224页全彩32开口袋本

新作攻略：口袋妖怪 心金·灵银
最明了的系统、最详尽的攻略、最彻底的研究……
口袋漫画·Pokemon
PBO大赛冠军花落谁家？宇宙神秘精灵登场……
口袋小说：画意
被掳走的雪拉比传送到了现实中的异世界的捕猎者与救援者
研究所：《心金·灵银》新增实用技能速评
新作为精灵们新增的技能使用度到底如何？阅后便知！
《口袋玩家VOL.23》DVD精彩收录
《口袋妖怪 心金·灵银》精彩试玩、中文字幕《宠物小精灵DP》最新篇及补完篇、口袋金曲……

现已上市，各地报刊亭销售中

No.37 模魂志

大16开152页＋DVD

在高达30周年纪念之际，本辑将追迹高达文化在30年间的历程，为爱好者们展现高达所走过的道路。MG能天使高达掀起了模型界的又一高峰，而相关的改造范例将在本辑为您呈献。圣衣神话将向新的《冥王神话》作品进军，首发款色天马座天马则在本辑中亮相。加上高达7号机、利冈兹高达以及多款少女树脂手办的制作范例，假期里的模玩生活将分外精彩。

现已上市，
各地报刊亭销售中

红莲之王官方画集 黑·白

336页大16开精装特辑＋精选CD

SQUARE ENIX梦幻大作
史上最华丽的画师阵容
爱图者梦寐以求的神之画集

黑·白双画集
—超兽·亚人·神族·海种—篇
—魔种·机甲·不死—篇

黑·白双画集插画总数300张以上，
设定资料100张以上
总共51位名家画师集合而成的最强之作！

野村哲也 安倍吉俊 天野白 天野喜孝 大久保笃
伊藤龙马 KEI 金亨泰 沙村广明 末弥纯 丹野忍
田岛昭宇 寺田克也 Todd McFarlane 萩原一至 广冈政树
藤坂公彦 吉成钢 吉成曜 皆叶英夫 山下俊也 吉田明彦

现已上市，各地报刊亭销售中

第30辑 游小说

三大经典作品小说奉上：《靛青预言》，现世与迷茫的交织，行进中的玛雅启示录；《圣女贞德》，西方史诗的日式演绎，精彩曲折的奇幻传奇；《潜龙谍影3 食蛇者》，两位英雄的故事，一曲悲壮的赞歌。

三大官方小说——《魔兽世界 阿尔萨斯：巫妖王的崛起》、《光环 丰饶星战役》、《超级机器人大战OG》继续大篇幅连载。另外，还有《FF Ⅶ CC》的精彩同人及全新游人小说供您观赏。

现已上市，各地报刊亭销售中

本辑特别关注

P176

菜单中日文全讲解
同捆计步器详细教程
城都大陆、关东大陆剧情攻略
全技能、全特性资料

攻略透解

偶像大师 NDS 华贵星辰

系统详解
全剧情分支路线公开
全角色"营业"PERFECT达成指南

攻略透解

红发青年的神奇旅程再度展开

PSP 伊苏7

P210

流程攻略
详细BOSS战解析

P128

在NDS上重新展开的
秘宝探寻之旅

系统详细介绍
众多追加要素说明
剧情流程攻略
全分支事件公开

攻略透解

沙加2 秘宝传说 NDS 命运女神

卷首语

这次的"加强版"《掌机王SP》让各位久等了。成功落幕的东京游戏展没有辜负大家的等待，大量游戏的新情报写到小编手酸。游戏展就是好啊，看看一个个名字就能YY得上天入地，断然没有实际玩到游戏后才发现踩了颗地雷的风险。和E3不同，NDS玩家看着任天堂惯例缺席的TGS大致无法过瘾，加上微软的低调，导致这次几乎成为SCE的独角戏。PSP上的众多大作实在耀眼夺目，不过别担心，虽然没有任天堂，NDS平台上值得关注的第三方游戏并没有被错过，还请诸位仔细阅读内文。至于"……Show2010"这一特殊节目，相对China Joy的国人是有资本蔑一瞧。其实从两个展会的英文名称就能看出端倪，……下期……吧

胧月

游戏充满活力

——东京游戏展2009特别报道

一年一度的东京游戏展又于这个秋季在大家熟悉的老地方——日本千叶幕张举办，今年主办方打出的口号是"游戏充满活力"（GAMEは、元气です），旨在让玩家们通过展会走进一个五彩斑斓的游戏世界。9月24日至9月27这四天里，一共有18万5030人次参加了这次盛会，虽然比去年减少了近一万，但也已经是一个不错的数字了。想知道本届展会中展出了什么优秀的掌机游戏吗？那就跟着我们的报道去会场看看吧。

TOKYO GAME SHOW 2009

文 雷伊&胧月

Sony Computer Entertainment 步入成熟期

▲本届TGS是SCE方面第一次向日本玩家公开展示PSP go，会上也公开了不少PSP go的相关周边。

在Nintendo缺席的TGS中，SCEJ一直都可以称得上是不争的主角。如今PSP在日本销量已经接近1300万台，虽比起对手NDS还差一截，但也已经打下了属于自己的一大片江山，对第三方软件商的加盟有着足够的吸引力。本届展会中SCEJ本家拿出了不少可试玩的PSP游戏，并且大作小品平分秋色，另外我们也可以发现，SCEJ这次把很多欧美同僚制作的游戏也积极地日文化了，比如之前从未在日本引进过掌机版的《海豹突击队》等，在展出的日式和美式游戏方面也保持着相当的比例。

▲和往常一样，许多由第三方发行的大作也可以在SCEJ的展区进行试玩。图为玩家在试玩将于11月1日发售的RPG大作《Persona3 携带版》。

PSP-3000闪电降价

▲低廉的价格配合强大的软件阵容，PSP-3000在今年末明年初的商战中显得非常有优势。

进入9月之后日本的很多游戏小卖店都表示Sony方面已经停止了PSP的供货，当时不少人就在猜测PSP硬件方面是不是会有什么新动作了。果然和猜测的一样，TGS的第一天，Sony方面就宣布了将原本售价1万9800日元的PSP－3000价格下调到1万6800日元，新价格从10月1日起开始执行。而之前一直没有公布价格的《GT赛车PSP》同捆版价格则确定为2万2280日元。不仅如此，SCEJ方面还公布了如交流服务“R∞M for PlayStation Portable”，通过PSN提供漫画下载等针对PSP平台的全新服务，让这台主机的功能得到进一步延伸。至于日本方面将于11月1日发售的PSP go，价格则依然维持2万6800日元不变。这样一来，两种款式的PSP差价就达到了10000日元，这似乎更加显得PSP go价格的高高在上了。

小小大星球 携带版

机种：PSP	发售日：预定2009年12月	类型：ACT

PS3版的《小小大星球》凭借着“创造、分享、游戏”的主题，以独具创意的游戏方式蜚声业界，目前全球销量已经超过了200万套。而PSP版则会继续延续家用机版的路线，玩家依然可以利用有限的素材，创造出无限的可能性。而和PS3版一样，玩家也可以将自己创造的关卡传送到网络上公开提供给其他玩家下载，或者直接与身边的朋友交换。

PSP版在画面表现上依旧非常细腻温馨，而实际的操作感觉也和PS3版非常接近。

▲轻松有趣的风格和精美温馨的画面，这两点相比原作一点都没有变。

×键为跳跃、抓东西则是按R键，习惯了家用机版操作的玩家可以立刻上手。另外，游戏也支持双人联机作战，可爱的麻布仔、精美的画面，本作对女孩子来说杀伤力也是相当之大，用它来增进情侣间的感情也不错哦。

勇者别嚣张3D

机种：PSP	发售日：未定	类型：SLG

首先要提醒大家，标题中的3D并不是三维立体化的意思，那些幻想着续作将会在画面上有质的飞跃的玩家恐怕要失望了。标

▲“水”的加入给本作带来的全新的玩法，而在整体份量方面，本作也将大大超越前两作。

题中的D代表的是“迷宫”（Dungeon）的含义，这也意味着本作中在迷宫方面将会大大加强。本作迷宫中将会全新加入“水流”（开发方Acquire莫非《迷宫与水坝》做上瘾了？）的概念，令游戏系统更加有趣，另外还有每天自动生成的迷宫等等，让游戏的耐玩性也有了更充分的保证。

本次TGS上展出的试玩版本名为“TGS魔クハリ版”（编注：“魔クハリ”读作“makuhari”，与TGS的主办地点千叶幕张发音相同），玩家可以试玩到几个练习关卡和故事模式，不过由于每个人的试玩时间有限，所以想要彻底玩完几乎是不可能的。总体而言，游戏的主题和风格都和系列前两作相差不大。

时限回廊

机种：PSP	发售日：预定2009年11月	类型：PUZ

本作是去年发售的创意游戏《无限回廊》的外传性续作，不过与《无限回廊》中利用空间概念来解谜不同，本作引入的是“时间差”的概念，在整体构思上与今年上半年发售的《踏上自信的征途》有着异曲同工之妙。游戏中玩家的目的是通过各个关卡中的目标，但是要靠自己一个人的力量去破解沿途的机关是不可能的，这时就需要利用“过去的自己”来配合解谜了。游戏中“过去的自己”被称为“回声”，玩家可让回声以数秒的时间再现自己之前所采取的行动。比如碰到一些需要踩下机关才能前进的地方，就可以让回声去踩机关打开道路，本体则快速通过前往目的地。能以更短的时间、更少的回声人数来过关，就可以得到更高的评价。对于展会现场的玩家来说，应该很难静下心来试玩此类摧残脑细胞的解谜游戏，而厂商也是非常体贴地在本作的官网提供了PC用的体验版，让意犹未尽或者没有机会去现场的玩家有机会仔细钻研游戏中的谜题。

▶在画面风格上，本作可以说是《无限回廊》的“彩色版”。

其他展出作品

海豹突击队 携带版

（美版名：海豹突击队 布拉沃火线小组3）

机种：PSP　发售日：预定2009年11月26日

▲系列前两作都没有在日本上市，所以本作的日版名是看不到"3"这个序列号的。

杰克与达斯特 精灵与鼬鼠的大冒险

（美版名：杰克与达斯特 迷失边境）

机种：PSP　发售日：预定2009年11月19日

▲和同门《瑞奇与叮当》不同，《杰克与达斯特》在日本的人气一直都不高，本作能打个翻身仗吗？

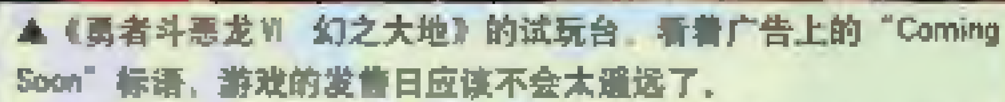
大众网球 携带版

机种：PSP　发售日：预定2009年冬

▲通俗易懂的系统和掌机的便携性，一定能让本作成为又一款休闲佳作。

Square Enix 无可匹敌的大作阵容

▲虽然不是掌机平台的，但不得不说，《FF X Ⅲ》确实是本届TGS中最重量级的展出作品。



▲《勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地》的试玩台，看着广告上的"Coming Soon"标语，游戏的发售日应该不会太遥远了。

当初Square Enix宣布本财政年度在日本预期目标是卖出1300万套游戏的时候，想必电脑显示器前的看客们那是嘘声一片。而如今，《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者》已经发售并突破了400万套销量，而《最终幻想XⅢ》（《FF XⅢ》）、《王国之心 梦中诞生》（《KHBbS》）也已宣布将分别于今年12月和明年1月于日本国内首发，没准连《勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地》也会赶上明年3月底本财年结束前的末班车，这样一来的话，1300万就并不是什么天文数字了。为了保证业绩，SE将旗下最著名的三个品牌——《FF》、《DQ》和《KH》的续作在同一个

财政年度内发售，可以看出，这次SE的确是豁出去了，曾经挖下的坑正在一个一个被填满，它正在一步步接近自己所描绘的美好蓝图。今年的TGS上，SE的开放式大影院依然健在，而传统的神秘小黑屋却不见了踪影，转而变成了为试玩《FF XIII》、《KHBbS》后的玩家提供迷你影院，播放着未发售大作的影像。而这两大游戏也是采用了拿号试玩的方式，由于人气实在太高，号码牌几乎是在开馆的瞬间就被抢光，导致不少玩家虽然近在咫尺，却无法亲自体验两大游戏的魅力。

王国之心 梦中诞生

机种：PSP | 发售日：预定2010年1月 | 类型：RPG

《KHBbS》是本次SE展出的游戏中，惟一人气可以和《FF X III》比肩的游戏。据最新情报显示，本作不仅将首次加入"白雪公主"的世界，在前几作中都有登场的"小飞侠"的世界也将保留。去年展会上的试玩版只提供了泰拉和维恩的试玩，而本届展会上玩家终于可以首次操作三位主角中惟一的女性阿库娅了。试玩版中泰拉、维恩和阿库娅三人的冒险舞台分别是睡美人、灰姑娘和白雪公主的世界。除了一般的杂兵战，在体验版的最后还提供了激动人心的BOSS战，玩家可以尽情体验本作全新的"连射锁定"系统的爽快。

另外，展会前刚刚公开的本作的联机要素也已经可以在展区中体验到。游戏最多支持3人联机协作，并且联机模式也有着一个类似于斗技场的专有世界。我们将在下辑为大家带来本作的最新大篇幅前线特报，敬请关注。

▲"白雪公主"的世界首次加入《王国之心》。

▲联机模式看起来是不是有点《梦幻之星 携带版》的感觉？

勇者斗恶龙VI 幻之大地

机种：NDS | 发售日：未定 | 类型：RPG

公布制作计划以来一直都毫无声息的《DQ VI》在TGS前闪电公布了最新情报，并且在会上也以可试玩形态呈现。与已经发售的"天空三部曲"其他两作不同，《DQ VI》是14年来首次复刻，因此玩家对它的期待也是格外高。

本次TGS上为玩家提供了游戏中两个不同时间段的不同试玩版本。第一个版本是从游戏的最初开始，玩家要和米蕾尤（ミレーユ）一起突入姆德（ムドー）的城堡，不过反遭暗算，之后来到村中，主人公从村长处得到民艺品，前往山脚下的小镇。第二个版本的试玩从游戏中盘开始，队伍中已有多名同伴，并且等级也已经在25级左右。玩家可以在小镇周边移动，体验游戏快节奏的战斗。据悉，本作战斗中的特效都经过了重新制作，看上去更加华丽。和《KHBbS》一样，《掌机王SP》在下辑也会为大家献上本作的详细情报，感兴趣的玩家不要错过哦。

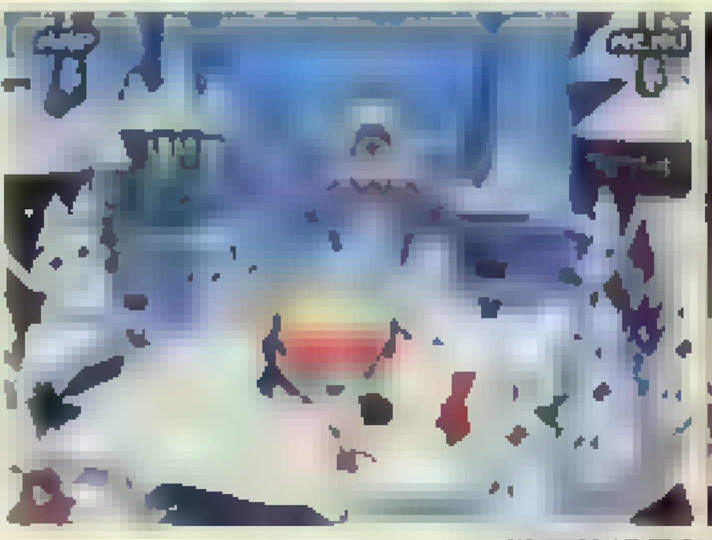
▶本作的战斗画面表现形式和前两作的复刻版一样，上屏显示人物头像和情景。

光之四战士 最终幻想外传

机种：NDS | 发售日：预定2009年10月29日 | 类型：RPG

尽管是“《最终幻想》系列”的全新外传作品，但本作走的却是复古路线，无论是在剧情构成还是系统上都向原始简单靠拢，比起新玩家，也许本作能让更多老玩家引起共鸣。会场上提供的是为了此次展会专门制作的特别体验版，玩家可以自己为4名主人公起名，体验版的目的是打倒洞窟中的米诺陶洛斯。由于是特别体验版，游戏中村民们的台词也和正式版不同，比如有些村民会说“感谢你的体验”等特殊台词对试玩的玩家表示谢意。

作为本作骨干的“王冠”系统脱胎自大家熟悉的转职系统，体验版中提供了7种王冠，其中还包括了我们的“前线”中仍未介绍的新王冠“商人”等。而利用宝石来强化王冠、学会新技能的系统在体验版中就已经可以率先接触到了。和之前介绍的一样，本作的原野场景设计得非常优美，如两边的稻穗随着微风轻轻摇摆等，生动自然。进入体验版的BOSS所在的洞窟后，玩家要先点燃火把照亮漆黑一片的洞窟才能前进。游戏的战斗非常流畅，看似简单却独具内涵。毫无疑问，还有半个多月就即将发售的本作是下半年NDS上一款不容忽视的RPG佳作。



▲游戏的场景制作得美轮美奂。

其他展出作品

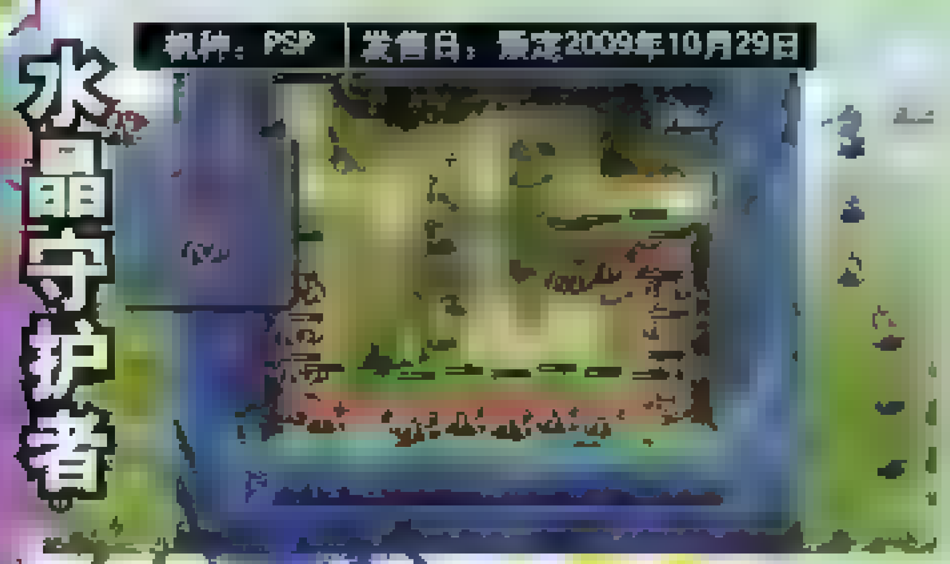
异说 最终幻想 国际版

机种：PSP | 发售日：预定2009年11月1日

▲本作此次只以影像的形式展出，据悉游戏中角色们的性能将会得到大幅调整。

水晶守护者

机种：PSP | 发售日：预定2009年10月29日

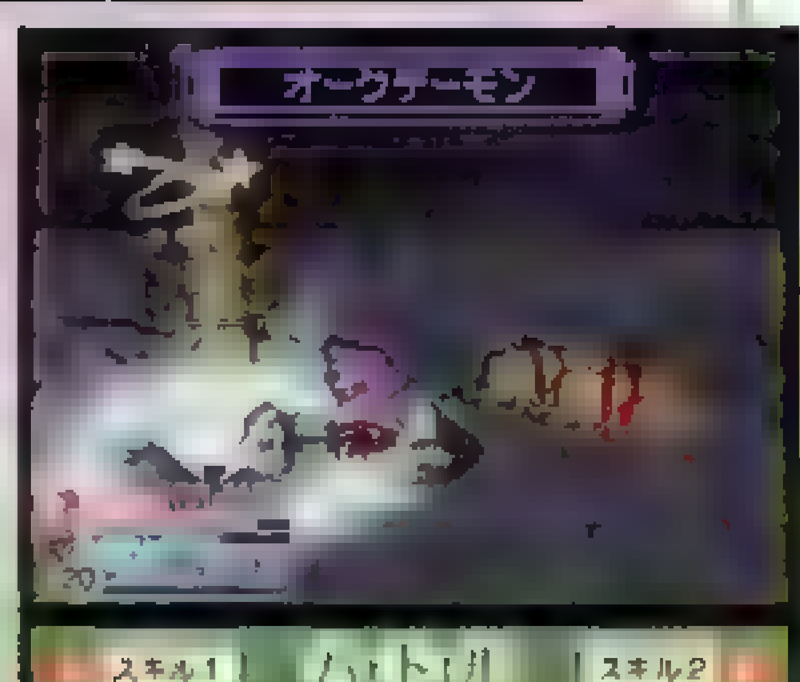


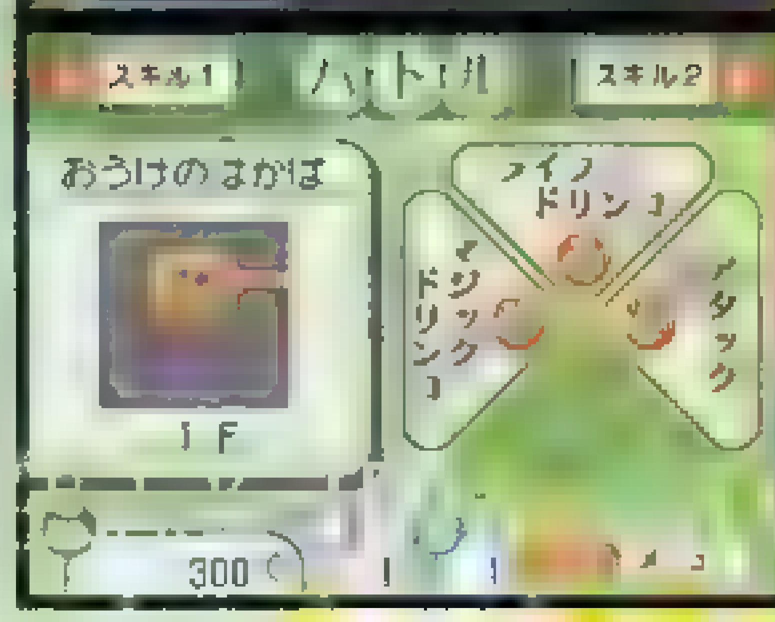
◀在iPhone、PS3、X360上都已经登场过的“塔防”佳作，PSP版在内容上与其他版本几乎没有什么差别。

交叉财宝

机种：NDS | 发售日：预定2009年12月3日

▶由SE和《V JUMP》联手推出的原创RPG，风格上偏向低龄化。





Bandai Namco Games 年末商战志在必得

▲《女王之刃》、《魔法少女奈叶》这两款动漫改编作品享受着精装展出的待遇。

本次TGS上，株式会社Bandai Namco Games与株式会社D3 Publisher将展台合并在一起展出各自的作品。继承往年的一贯大排场，NBG主展台左右分别是为即将推出的家用机版造势的《铁拳6》宣传画，而之前在日本潮风公园展出的1：1版RX-78-2高达立像的头部也被搬到展厅。展台的周围是数量不菲的试玩台，可供试玩的游戏基本上是今秋～明春内即将发售的游戏，如果包含仅以影像形式出展的游戏和儿童区的作品，软件总数超过40款，可谓规模庞大。附带一提的是D3 Publisher展出的游戏仅为6款左右，因此本部分介绍的主要是Bandai、Namco以及Banpresto的重点作品。

动漫题材作品依然是重点展出对象，而由于手里捏着众多热门动画，NBG改编动漫无需像其他厂商一样小打小闹，放手一改就是款热销大作。其中最引人注目的莫过于刚公布不久就可供试玩的PSP版《机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS》。

▶预定在PS3、X360和PSP三个平台推出的招牌3D格斗《铁拳6》，可惜这次尚无PSP版试玩。

机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

机种：PSP | 发售日：预定2009年12月3日 | 类型：ACT

▲机体的选择界面比前作更加直观漂亮。

发售日定于对SCE有纪念意义的“123”，也就是12月3日发售的本作共有5个试玩台。相比前作，这次的《NEXT PLUS》增加了允许连续取消动作的“NEXT DASH系统”，零式飞翼高达改、高达哪吒、00高达等也是目前PSP版独有的参战机体。本次TGS公布的试玩版实际上已经接近完成形态，只是官方宣称还有诸多机体尚未公开，让我们拭目以待。

.hack//Link

机种：PSP | 发售日：预定2010年2月 | 类型：A·RPG

这是曾在家用机平台上风靡的"《.hack》系列"新作，也是官方宣称的系列最后一作。游戏一改以往的传统系统，变为即时操作的所谓"共鸣战斗RPG"。玩家可以操作主人公将敌人打飞，然后由己方的队员像传球一样地再将敌人打回来，这样的反复传递即所谓的"共鸣"了。这次的试玩版当然也让到场的玩家们好好体验了一次该系统的爽快魅力。

▲一个人气系列就此画上句点未免显得可惜。

女王之刃 螺旋混沌

机种：PSP | 发售日：预定2009年12月17日 | 类型：S·RPG

这款大打擦边球的仿《机战》之作有两个试玩机台，快速到来的动画版第二季想必会进一步提高本作的受关注度。原作中的众多女性角色在游戏中加入同一阵营，共同面对威胁世界的第三种势力，可操作所有性感的人气女角自然是可喜可贺。除了界面向《机战》致敬，并有讨巧养眼的爆衣画面外，使用"攻击点数"进行攻击，决定究竟是步步为营还是一击必杀的多彩战术应该能保证游戏的可玩性。

▲试玩机台与《偶像大师DS》放列在一起，清纯与狂野并存的试玩角。（笑）

好想告诉你 情感培育

机种：NDS | 发售日：预定2009年10月15日 | 类型：AVG

▲本作的声优阵容豪华，主人公黑沼爽子由"个中高手[illegible]、

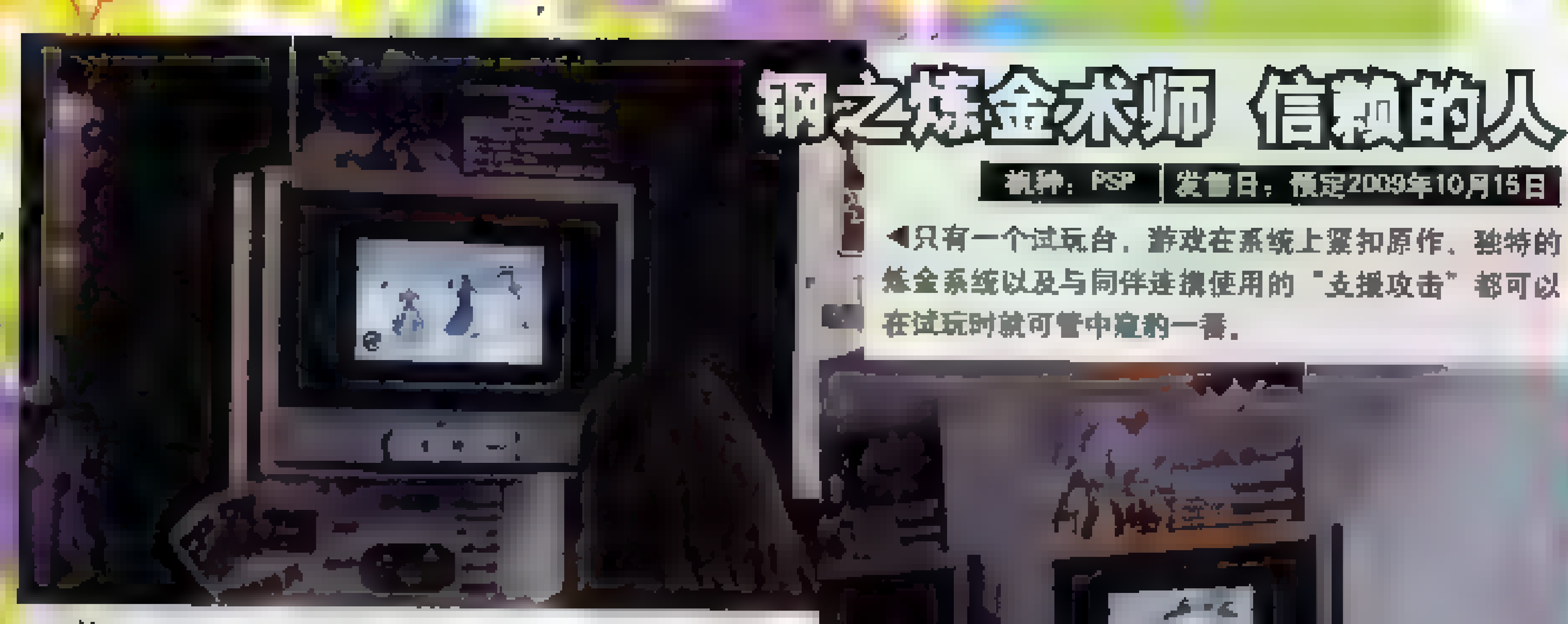
这是一款女性向的恋爱游戏，由同名漫画改编而来。本作的核心是关注主人公爽子的心灵成长，通过浇水孕育出"契机之种"，活用该种去体验各种剧情。增加了不少原创剧情的本作虽然只有一个试玩台，不过还是吸引了不少男女玩家的关注，收录语音的AVG似乎也在NDS平台上逐渐多起来了。

其他展出作品

火影忍者 疾风传 终极觉醒3

机种：PSP | 发售日：预定2009年12月10日

▶尚未报道过的系列新作，现场有4台机器供玩家试玩，玩家可以领略连携忍术的魅力所在。



钢之炼金术师 信赖的人

机种：PSP | 发售日：预定2009年10月15日

◀只有一个试玩台，游戏在系统上紧扣原作，独特的炼金系统以及与同伴连携使用的"支援攻击"都可以在试玩时就可管中窥豹一番。

战斗妖精 辉石霸者

机种：PSP | 发售日：预定2009年11月2日

▶即时的卡片战斗给人留下快节奏的印象。

SEGA 后浪送前浪

▲《梦幻之星 携带版2》的酒井制作人对这次的系列新作信心十足。

▼《如龙4》总监督名越稔洋与选拔出来的8名参演陪酒女郎，气势非凡地亮相于[illegible]。

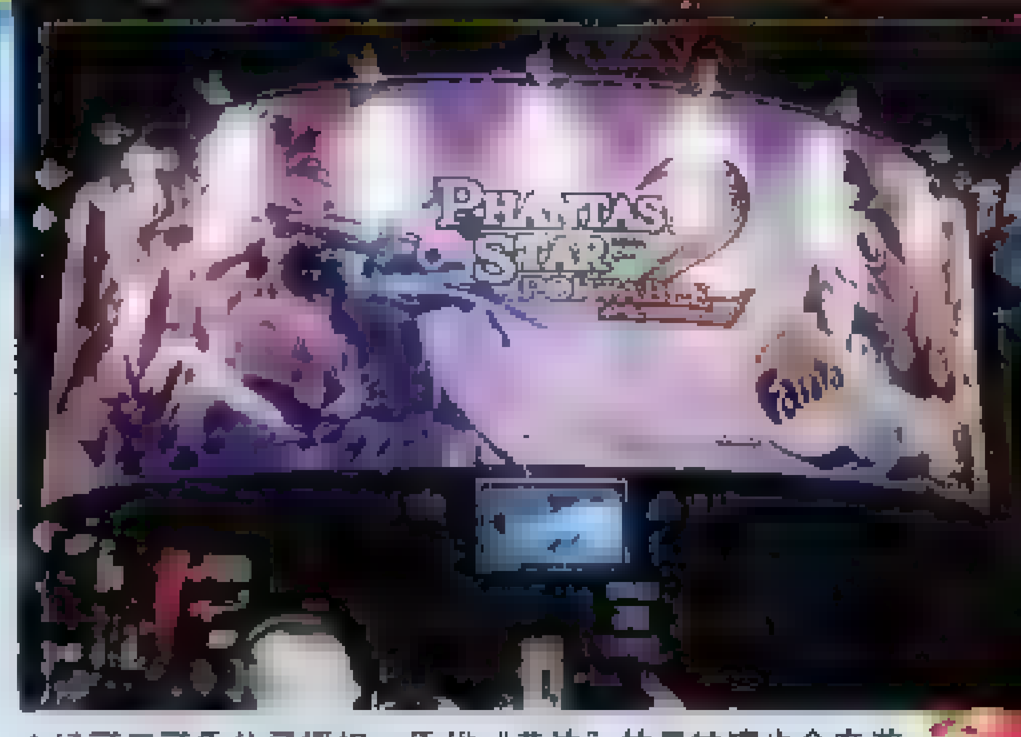
SEGA是个既顽固又擅长开拓的公司，老一辈的资历使得它从来不缺大作。在《索尼克》、《VR战士》、《樱大战》、《超级忍》等口碑优秀的老牌系列人气逐步下滑的今天，SEGA并没有单单对着过去的优秀成绩单喟叹抱怨，21世纪后方才诞生的数款人气新作，如《梦幻之星 携带版2》、《如龙4》、《战场的女武神2》等都成为这次的主要看点。

梦幻之星 携带版2

机种：PSP | 发售日：预定2008年12月3日 | 类型：RPG

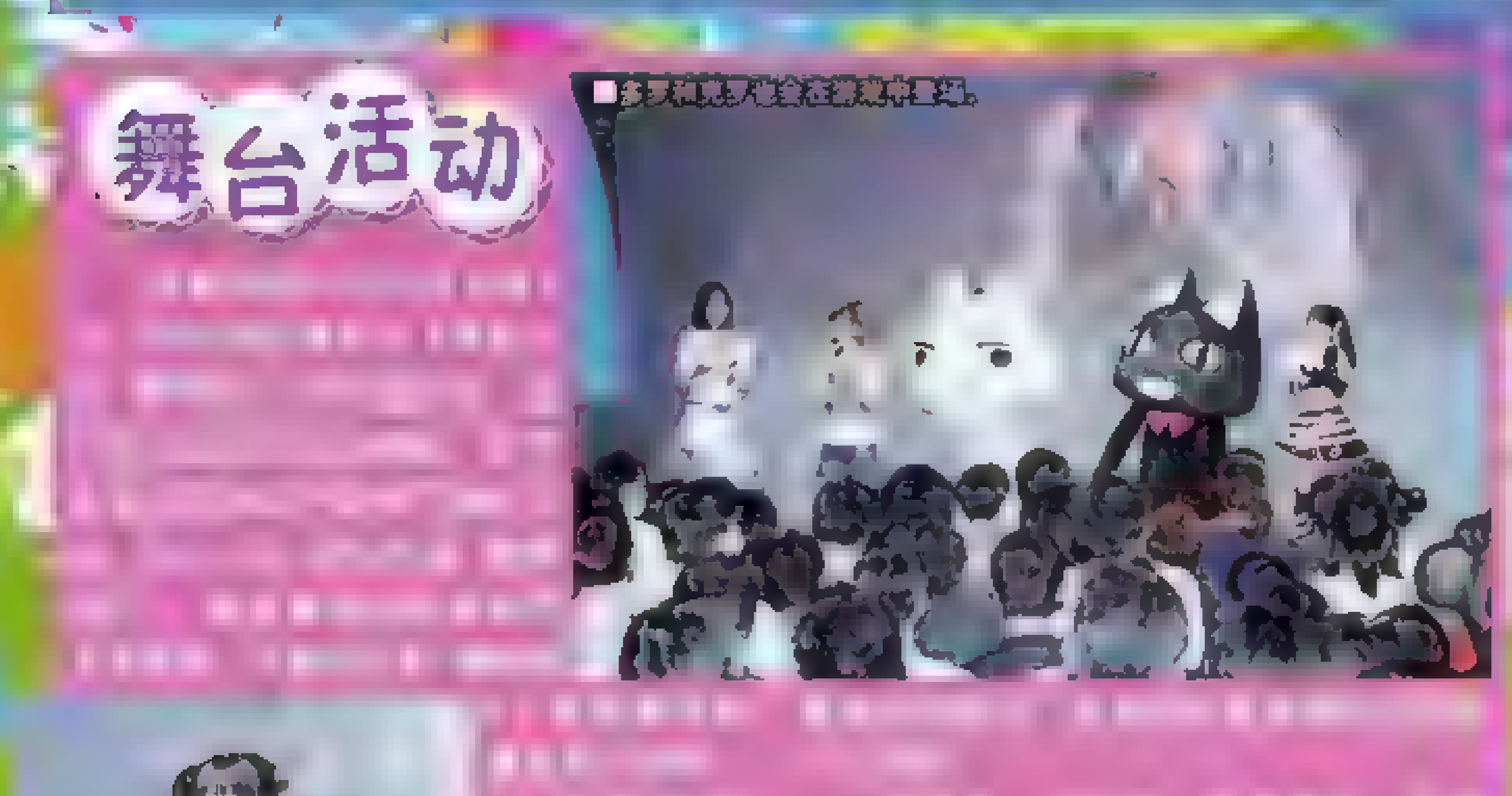
从《梦幻之星 宇宙》公布起，“《PS》系列”的玩法又跨入了新的领域。虽然不少玩家仍旧缅怀经典的《PSO》，但从《宇宙》开始的新要素已逐步为大众所接受。去年《梦幻之星 携带版》在PSP平台创造了令人满意的成绩，SEGA对续作的投入可说是立竿见影，不仅是完善细节这种小打小闹，还吸取NDS版《梦幻之星 ZERO》的优点，对整体战斗系统大幅改良，使其更加衬手。丰富的新动作、大量增设的剧情CG以及精美的角色绘图都向世人传达着“这并非敷衍之作”的信息，足以看出SEGA想将其打造为第二个“MHP”的决心，毕竟PSP本身就是非常适合这类游戏生存的平台。

现场的试玩台共有3组，分别是体验战斗任务的1组、体验协力游戏的2组，每组均有6台，阵仗颇大。玩家在试玩后能获得名为“梦幻之星 携带版2 超进化指南手册”的小本子。制作人酒井智史表示，本作的制作可谓听取了前作FANS的大量意见，所有要素均得到全面升级，堪称系列迄今为止的集大成作品。



▲经可口可乐公司授权，历代“芬达”的易拉罐也会在游戏中登场，玩家可以用它们装饰主人公的房间。

舞台活动


■多罗和克罗也会在游戏中登场。

战场的女武神2 高卢王立士官学校

机种：PSP | 发售日：预定2010年1月21日 | 类型：S·RPG

▶游戏的人设风格和前作不大一样，个人觉得远没有前作好看。

由于PS3版前作评价极高、再加上同名动画的热播，"《战场的女武神》系列"虽然才即将推出第二作，却已经拥有了不低的知名度。本届TGS上，SEGA展台提供了12台本作的试玩机。由于系统较为复杂，因此在试玩前，玩家可以先观看一段游戏的基本教程动画熟悉系统，然后再进入实际操作阶段。游戏在系统方面和PS3版非常接近，不过加入了4人协力的联机模式，并且任务总量也是前作的4倍以上，因此别看这款续作的平台性能相比前作大幅缩水，可实际内容却是出人意料地饱满。

▲制作人正在特别活动中向玩家们介绍本作

而在展会期间，SEGA展台也进行了本作的特别展台活动，本作的主要制作人田中俊太郎上台为玩家们详细介绍了这款游戏，而之后本作中主角亚文、塞利的声优吉野裕行、神谷浩史，以及神秘的瓦尔基里少女艾莉娅斯的声优户松遥也纷纷上台畅谈游戏。另外，展会期间，SEGA方面也表示本作的主题歌将由日本著名男子双人组合Chemistry（化学超男子）来演唱。

露娜 银色之星的和声

机种：PSP | 发售日：预定2009年11月12日 | 类型：RPG

SEGA的同伴Gungho Works所发行的游戏也在SEGA展区中提供了试玩。这是1992年在MEGA CD上登陆的《露娜 银色之星》重制版。PSP版除了理所当然的画面升级外，另行加入四英雄剧情、改良操作、可通过积蓄后发动必杀技的必杀槽、指挥CPU自行战斗的AI实装都使得游戏全面升级。玩家可通过两个试玩台体验序盘的"白龙洞窟"部分，如果回避战斗直奔目的地的话很快就会使游戏结束，因此还是多多遭遇战斗、悉心探索每个角落的试玩方式较受玩家青睐。

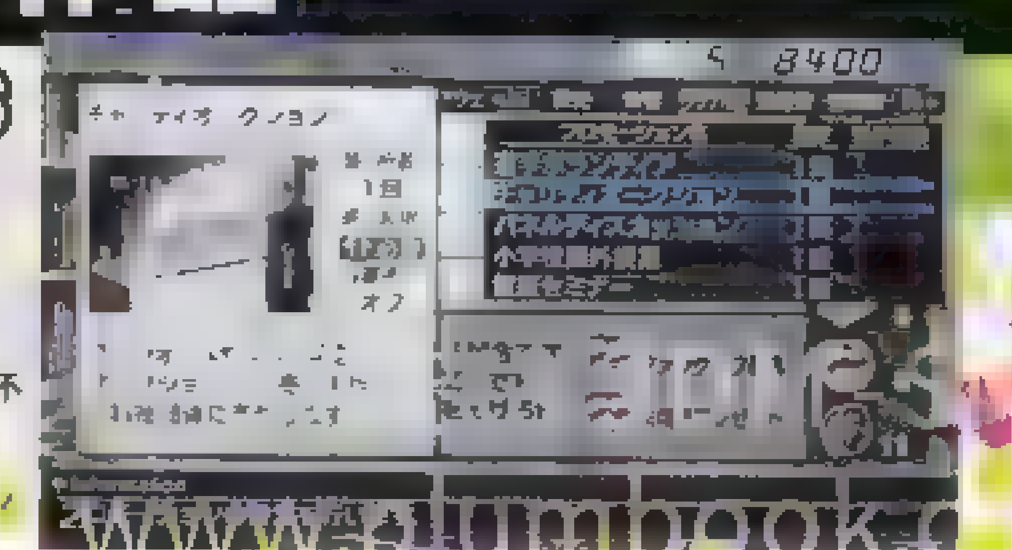
▲大幅度革新的重制经典这次又将打动多少玩家呢？

其他展出作品

J联盟 创造职业球会6 J之荣耀

机种：PSP | 发售日：预定2009年11月12日

▶复杂的系统让不少玩家望而却步，系列的死忠当然是不会错过了。



芭比女孩

机种：NDS | 发售日：预定2009年12月17日

▶网络人气交流站点“芭比女孩”登陆NDS，2000种以上的可更换道具很适合女性玩家。

海腹川背·旬 第二版 完全版

[illegible]

◀现场的试玩台只有一个，实际试玩后发现本作的原创要素之多，几乎能让人误认为是一款新作。与简单的游戏规则相对的是，本作对玩家的操作水平有很高要求，略微的疏忽就会导致GAME OVER。

Level-5 有备而来、底气十足

两年前Level-5作为独立发行商首次参加TGS，当时由于经验不足以及准备的礼物过于厚道，造成了会场大阻塞，最后乱成一团糟。今年已经是Level-5第二次参加TGS了，相比前年，今年Level-5提供的会场礼品依然份量十足，但在前期准备上明显成熟了许多。今年Level-5一共准备了多达250台NDS试玩机，可谓气势磅礴，试玩的玩家一批轮换一批，井然有序。为了缓解排队压力，厂商还设置了影院供玩家观赏今后将要发售的热门游戏的最新宣传影像。看完影像后，就可移动到试玩区去亲自体验几款新作了。本次一共提供了《二之国》、《雷顿教授与魔神之笛》以及大家拿到本书时已经发售的《雷电十一人2》三款作品试玩，均为NDS游戏，而其中又以大制作的NDS原创RPG《二之国》人气最高。在试玩结束之后，展台小姐会将厂商提供的厚礼带给玩家，这次的礼品是收录了多款NDS游戏体验版的NDS卡带，以及收录了最新作影像的DVD二选一，不过是随机派送，玩家在拆

▲Level-5的影院中播放着未发售新作的影像。

开礼品前无法知晓自己得到的是哪个版本的礼物。当然，在确认了自己得到的礼物后，也无法向工作人员调换。

▶Level-5今年派发的体验版卡带[illegible]以及和NDS成品游戏一样的包装[illegible]在外观上显得略微简陋。

二之国

机种：NDS | 发售日：预定2010年春 | 类型：RPG

《二之国》是Level-5力推的原创RPG品牌，起用了大牌明星作为声优，并与吉卜力进行合作，Level-5对其的重视程度是之前《雷电十一人》所无法比拟的。这次展会上除了提供了体验版，也首次对普通玩家展示了游戏的预告片，由吉卜力制作的动画果然不同凡响，配以久石让大师谱写的唯美音乐，看得人几乎是泪流满面。

体验版的内容非常充足，泪之妖精希兹库担任玩家的向导，会交给玩家一些基本的游戏知识和战斗系统。游戏的战斗目前看来比较传统，采用了踩地雷式遇敌和指令式战斗。不同其他同类游戏的是，战斗中玩家可以对战斗成员的阵形进行变更，可将对敌人擅长的攻击属性耐性较高的角色安排在前列做肉盾，从而减轻队伍所受的伤害。场景中设置有回复HP和MP的石碑，而上屏中也会显示玩家当前的目的和指示正确路线的箭头，十分贴心。另外，体验版中还穿插了精美的动画片段，让玩家感受大容量卡带带来的动人画面。

▲本作的战斗部分目前来看还是比较传统的，今后会公布什么特别的系统吗？

雷顿教授与魔神之笛

机种：NDS | 发售日：2009年11月26日 | 类型：AVG

作为"《雷顿教授》系列"全新三部曲的第一作，Level-5采用了与前三作如出一辙的路线来包装本作，众多全新加盟的艺人声优同样是游戏的美丽风景线。本作在性质上类似于前传，故事发生在系列第一作的三年前，雷顿教授是如何与卢克少年认识的，流传在小镇中的魔神传说到底有什么惊人的秘密，这些都是游戏的看点。

尽管本作的谜题均是由多湖辉教授全新编著的，但由于游戏在类型和玩法上和系列前三部曲没有太大的区别，玩家对此也已经非常熟悉，因此对会场上的玩家来说，它的吸引力和《二之国》相比就显得明显逊色。但这依然不能改变本作是个好游戏的事实，相比喧闹的会场，玩家们也许需要一个更安静、更轻松的环境来慢慢体验它的精彩。

▲新三部曲的重要女性角色将来将会在游戏中有什么出色表现呢？

其他展出作品

雷电十一人2 威胁的侵略者 烈火·暴雪

机种：NDS　发售日：2009年10月1日

▲当大家看到这次的报道时，本作已经发售了。

纸盒战机

机种：PSP　发售日：预定2010年

▲《纸盒战机》遭遇了延期，到目前仍没有可供试玩的版本。

神秘屋

机种：NDS　发售日：预定2010年

▲同样只是以影像方式展出的作品，相比“ATAMANIA系列”的前两部作品，本作应该更容易让推理爱好者接受。

幻想生活

机种：NDS　发售日：预定2010年

▶游戏由《Mother3》的开发方Brownie Brown打造，在画面风格上与其非常接近。可惜游戏目前的开发度仍不是很高，会场上并没提供试玩。

Konami 重塑经典品牌

▲在《潜龙谍影 和平行者》展台角落发现的纸箱，在原作中联机时它可供两个Snake藏身，不过为什么箱子上会有心形图标呢

Konami这次一共展出了三款可供试玩的掌机游戏，它们都是其旗下人气品牌的最新续作。三款游戏的平台都是PSP，这不禁可以看出，在《实况力量职业棒球 携带版》、《游戏王》等系列在PSP上热卖后，Konami对这台掌机的投入力度正在逐渐变大。其中《潜龙谍影 和平行者》和《心跳回忆4》作为本次展会的重点，均进行了特别舞台活动，并邀请到了业界名人和知名声优到场，得到了大批FANS的鼎力支持。

▲“心跳回忆4”片头曲的演唱组合，她们都一样散发着青春活力的高中生。

潜龙谍影 和平行者

机种：PSP | 发售日：预定2010年 | 类型：ACT

《潜龙谍影 和平行者》可以说是本届TGS中Konami的最大手笔。由于加入了协力作战（CO-OPS）系统，因此游戏的试玩台也分为了1人用、2人用和4人用三个区域。另外，玩家也可以在Konami展区免费下载体验版，制作人小岛秀夫更是幽默地表示，“大家可以先下载了体验版，然后在排队等《FF XIII》的时候试玩。”

关于本作体验版的试玩情况，本辑的“特快专递”中有小编为大家带来的详细

■发布会现场，制作人小岛秀夫和声优大塚明夫（左二）都有到场。

■2人协力任务的试玩台。

报告。协力作战系统为本作带来了许多全新的玩法，当两个玩家靠近并且身上的圆环重叠的时候，会进入“CO-OPS IN”状态，这样他们的生命值就会共有化，玩家之间还可以互相共享自己的武器，而当有玩家处于濒死状态的时候，其他玩家可以对其作心脏按摩来让他复苏。TGS期间，本作还公布了多位在本作中占据重要地位的角色，而人气声优水树奈奈也是首次加盟本系列，在游戏中饰演热爱和平的哥斯达黎加少女帕丝（パス）。而她也在展会的最后一天，与大冢明夫、杉田智和，以及井上喜久子等其他三位游戏中重要角色的配音人员一起光临展会现场，为游戏宣传造势。

心跳回忆4

机种：PSP | 发售日：预定2009年12月3日 | 类型：SLG

“《心跳回忆》系列”距离第一作诞生已经过去了15年，作为15周年纪念作品，《心跳回忆4》既在向系列的第一作致敬，也可以说是一款系列的集大成之作。据悉，本作已经构思多年，而实际制作时间也已经接近1年半，目前的开发度已经非常高，赶在年内准时发售不成问题。

游戏舞台重新了回到大家所熟悉的初代的“心跳学园”，人设风格也是和初代如出一辙。游戏基本进行方式和系列之前的作品相差不大，玩家需要在平日不断执行各种指令来强化自己的各项数值，从而吸引各位女性角色。但是全新的重要系统“特技”的加入，让本作的系统变得更加耐人寻味。特技会在玩家玩家不断执行指令的过程中习得，并拥有“防止体调恶化”等特殊效果。据悉，本作中的特技将在100种以上，令游戏的育成性达到了系列最高。游戏中除了主人公以外的登场角色都将采用全程语音，并且采用了“动作点绘”技术，令角色的表情变得更加

▲本作中的两位女主角，据说左边的那位非常非常难追喔。

▲试玩台布置得非常精美，上方的屏幕中播放着令人怀旧的片段。

生动自然。

而在本作的特别展台活动中，初代女主角藤崎诗织的声优金月真美、2代女主角阳之下光的声优野田顺子，以及4代中两位女主角的声优大龟明日香和泷田树里等纷纷到场，畅谈自己对“《心跳回忆》系列”的感受。

▶本作的片头曲将由日本著名歌手小岛爱作词作曲，而片尾曲更将由她亲自演唱，到时候大家可以在游戏中感受她天使般的优美歌声。

寂静岭 破碎的记忆

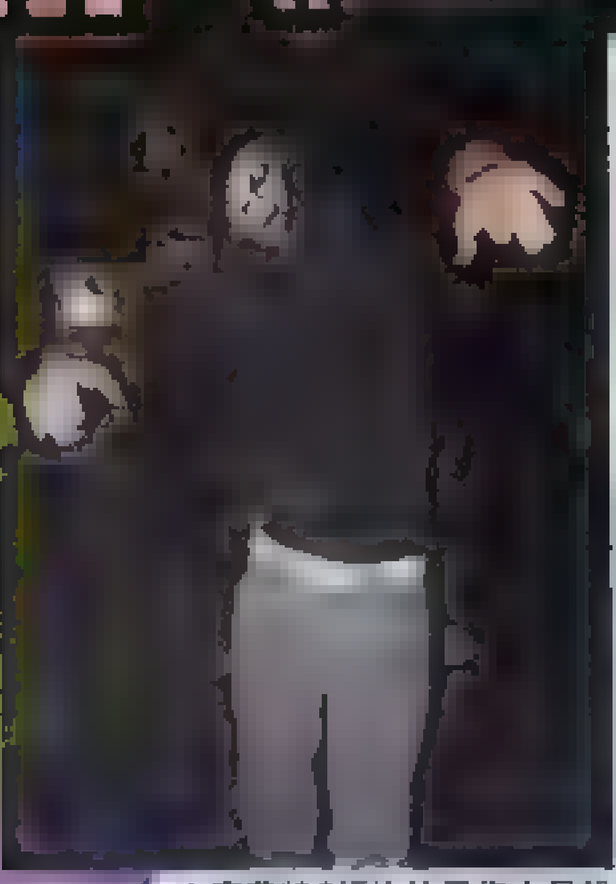
机种：PSP | 发售日：未定 | 类型：AVG

■游戏背景依然是雾气笼罩的小镇。主人公的冒险行程充满着未知的危险。

这款《寂静岭 破碎的记忆》是系列中备受好评的初代作品的重制版本，而PSP并非其惟一平台，游戏还将对应Wii这个家用机平台，而本次展会中则提供了PSP和Wii两个版本的试玩。游戏依然保持着系列一贯的阴暗诡异风格，玩家只能借助着手电筒发出的暗淡光芒，在昏暗的场景中进行探索。游戏的音响效果出众，玩家可以清晰地辨认出从后方接近的脚步声。在行走过程中，可以按动L键来做出回头的动作，从而判断背后有没有突然接近的敌人，紧张感十足。另外，当被敌人抓住时，玩家也能通过按键来挣脱。

记得去年TGS上，Konami也展出过次世代平台的《寂静岭 归乡》，但最后却由于“诸多原因”放弃了在日本地区的发售。希望这种厄运不会降临在本作的身上，毕竟《寂静岭》对不少玩家来说，是一个内涵与游戏性兼具的优秀恐怖游戏系列。

Capcom
《MHP3》杳无音讯



▲穿着特制T恤的工作人员扮成丧尸为《生化危机》新作宣传助兴。

今年的Capcom展区由6个小块组成，展示各式各样的游戏。《幽灵诡计》、《失落的星球2》、《大神传 小小太阳》、《战国BASARA3》等都是很受关注的作品，而掌机平台的《幽灵诡计》和《大神传 小小太阳》都提供了试玩机台。不过，该公司最为掌机玩家关注的“《怪物猎人 携带版》系列”却没有任何续作的消息，不由让喜欢明星狩猎的玩家们沮丧了一把。

▲小林裕幸监督畅谈新作《战国BASARA3》。

大神传 小小太阳

机种：NDS | 发售日：预定2010年 | 类型：AVG

《大神》这个作品虽然没给Capcom带来多少利益，却成功地制造了话题，因此这款游戏作公布就吸引了玩家的关注。本作主人公由前作威风凛凛的白狼天照变为小巧激萌的小照，它将按照由北岛行德（代表作：《忌火起草》、《428 被封锁的涩谷》）执笔的剧本，在明年为玩家演绎以信赖和成长为主题的和风活剧。

▲试玩区的布置完全匹配游戏风格，Capcom能继续延续这一经典令人欣慰。

展区内共有24台机器供玩家试玩，试玩内容有基础篇和实战篇两个部分。基础篇教会玩家如何使用四种笔调，没有玩过前作的玩家也能根据系统指南迅速了解具体玩法。实战篇的最后有BOSS登场，由于试玩时间限定为15分钟，因此想要打倒该BOSS可不能在路上磨蹭。这次试玩后最大的感受就是用触控笔操作笔调异常方便直观，虽然登陆的是机能较弱的NDS平台，但画面表现却异常优秀，期待度大UP。

幽灵诡计

机种：NDS | 发售日：预定2010年 | 类型：AVG

这款由"《逆转裁判》之父"巧舟领衔制作的另类AVG处处散发着创意，画面风格容易叫人联想到同社的《红侠乔伊》，其本身则是一款不折不扣的AVG。这款游戏的特别之处在于主人公在游戏初始就已死亡，化作灵魂后的他失去了记忆，为调查其死亡真相而四处奔走。可凭依到各种物体，并进一步对该物体操作的系统实在能激发玩家的想象力，让人禁不住跃跃欲试。

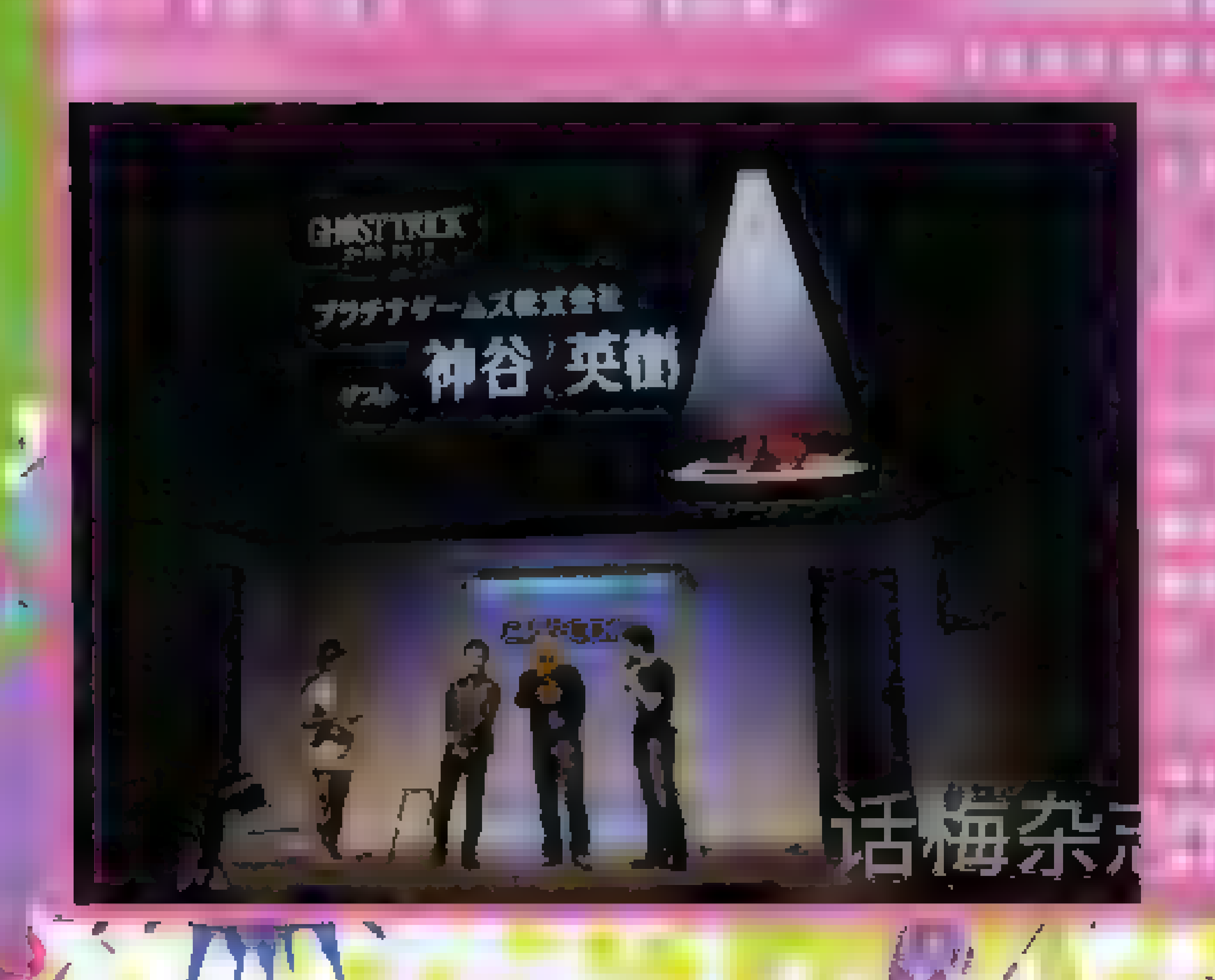
试玩区的一架吊车以及后面的背景完全再现了游戏中的代表场景，玩家每次可以在这里试玩15分钟。试玩内容是序盘的特制版，和以前"《逆转裁判》系列"的试玩一样，该特制版的台词与实际作品是有所区别的。游戏刚开始，紧迫的气氛就完全表现出来，大概很少有主人公会在准备英雄救美时却发现自己已经在黄泉路上先走一步了吧。（笑）各角色的动作和台词都是即时的，再加上脱离死亡命运的时间限制是以沙漏来计时，让人紧张得手心出汗。

触摸屏的左下角和右下角分别是“凭依”和“操控”两个指令触板，点击“凭依”再选择对象物体，就可以与物体暂时性地合二为一，继而对其进行操控。主人公幽灵可凭依的范围约为屏幕上的半径2厘米以内，当杀手在远处时，就必须凭依多个物体传递着靠近。如何操控物体也是玩家必须去思考的，时间紧迫甚至让本作有些接近PUZ，连锁凭依到正确的物体上，合理地操作它们击退杀手，极富成就感。

另外，游戏在许多方面都透出《逆转裁判》的影子。比如对话时发出的日语语音“原来如此”，以及各种各样的音效都像极了后者。可以说，虽然跟《逆转裁判》没有直接联系，但《逆转》爱好者应该会很乐意接触本作。

▶充满黑色幽默的本作是否会演出如同《小鬼当家》中那滑稽的一幕呢？

■从左到右分别是本作制作人竹下博树、导演巧舟和嘉宾神谷英树。



最后的战士

机种：PSP | 发售日：预定2010年 | 类型：RPG

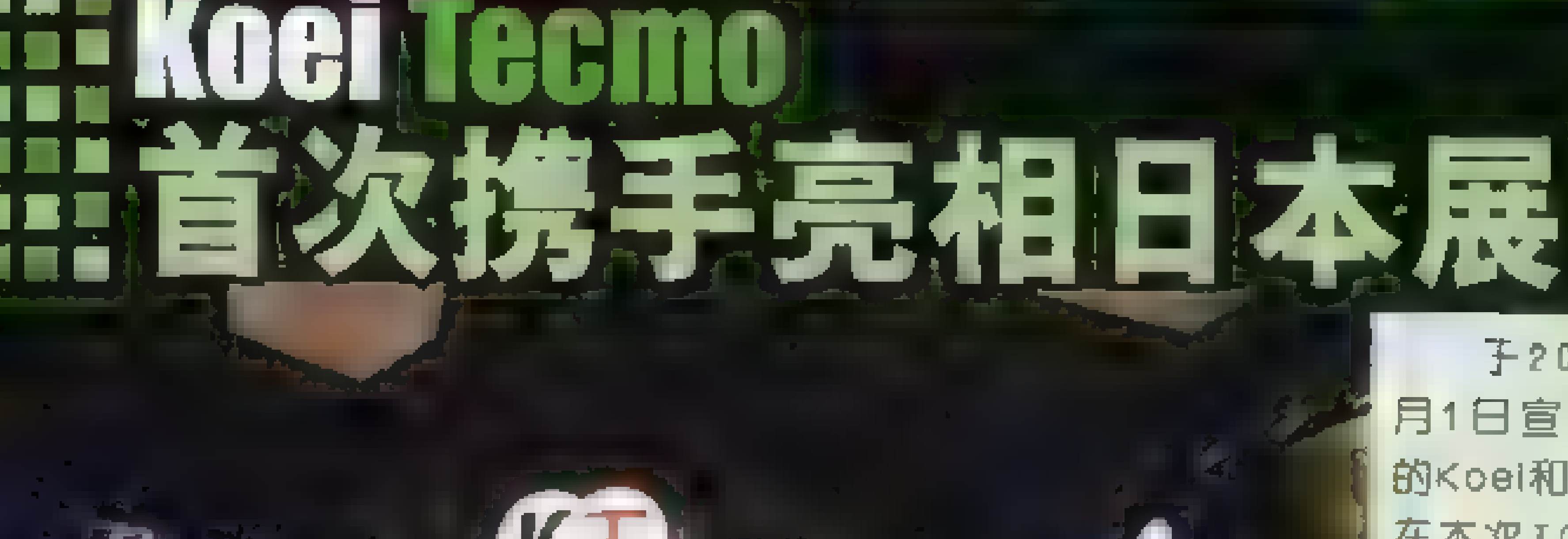
《最后的战士》可以说是本届TGS期间公布的为数不多的亮点之一了，主创人员中包括了松川美苗、新纳一哉、野岛一成、吉川达哉、下村阳子等业界名匠。游戏目前的开发度大约在40%左右，由于完成度还不是很高，所以本届TGS期间并没有提供试玩。但是Capcom方面当然也不会冷落这款集结了众多大牌制作人的原创大作，9月26日，在Capcom展区举行了本作的脱口秀，除了制作人松川美苗小姐之外，游戏中为主角吉格配音的著名声优神谷浩史也来到了现场。

▲看得出来，Capcom对本作的重视程度相当高。

▲本作的主要声优神谷浩史（中）和制作人松川美苗（右）正在进行游戏脱口秀。

神谷浩史表示自己也是个游戏迷，而且早在街机版《魔界村》当红的年代就开始迷上Capcom的游戏。当他得知自己受邀参加的配音的游戏是一款集结了这么多大腕的大作时，自己也被惊呆了。在神谷浩史的眼里，本作的主人公吉格是一个过于认真、不懂得变通的家伙（本作的详细报道可参看本辑的“前线狙击”栏目），因此神谷觉得某种程度上来说这个角色有些令人讨厌，不过想必这就正是制作方想得到的效果。而本作目前正处在刚录完第二次音的状态，除了目前公布的三名主要角色之外，游戏中还有什么其他角色连神谷浩史都不知道。而对此，制作人松川美苗也表示，到下次录音的时候，就可以公布10人以上100人以下的新角色了。

Koei Tecmo 首次携手亮相日本展会



■与Square Enix一样，今后我们得以“KT”来简称这家重生的公司了。

于2009年4月1日宣布合并的Koei和Tecmo在本次TGS上也把展台并到了一起。两社这次出展采用二个大屏幕并排播放，气势非凡。右边宣传的是Koei社作品，左边对应宣传Tecmo社作品，中央的大屏

幕则交叉地混播两社的各个重要游戏。Koei方面重点宣传了Wii版《战国无双3》、PSP版《真·三国无双5 Special》和PS3&X360版《真·三国无双 联合突袭 Special》这三款无双类作品，而Tecmo则展出了PS3版的《忍者外传 西格玛2》、PSP版《不死骑士》以及NDS的《AGAIN FBI 超心理搜查官》。由于两家公司在合并前就步猎广泛，不少PC游戏、网络游戏和iPhone游戏均可以在该展台看到。

▲两社的紧密合作已经在《忍者外传 西格玛2》的换装中得到体现。

真·三国无双5 Special

机种：PSP | 发售日：预定2009年10月22日 | 类型：ACT

不把《无双》移植来移植去决不是Koei的做派，经过一次延期后，本作的情报也终于稳定释出。游戏方式依旧是操作三国武将一骑当千地爽快斩杀敌兵。游戏以PS2版《真·三国无双5 Special》为蓝本移植，相比PS3版追加了武将的故事和战场，南蛮王孟获作为可使用角色登场。现场可供试玩的机器有4台，基本上已经接近完成形态了。

◀▲从PS3→PS2→PSP的移植轨迹就可以看出Koei绝非等闲之辈。

不死骑士

机种：PSP | 发售日：预定2009年10月15日 | 类型：ACT

《不死骑士》是Tecmo方面久违了的PSP游戏。游戏的核心系统就是利用不死之力将来犯的敌人变为丧尸，然后利用这些丧尸去对付敌人并进行解谜。虽然游戏看上去创意十足，虽然游戏还加入了厚道的联机

▲操作丧尸们战斗或解谜非常有意思。

模式，但是不得不说，以目前这款游戏的受关注程度来看，它在日本市场的销量能否过五位数还得画一个很大的问号。其实Tecmo方面完全可以借鉴它现在的盟友Koei的套路，在PSP上复刻个《零 红蝶》之类的，肯定是既轻松又好卖。但老实的Tecmo却依然在勤恳地开发着原创游戏，而且在本次展会上也是提供了绝不算少的6台机器供大家试玩，希望能够尽可能推广这款心血之作。本次的“口袋光环”中就收录了本作的宣传影像，恶搞的风格和游戏阴沉的气氛反差很大，推荐大家一定要看一下。另外本作已于9月底在PSN上放出了和展会上相同的体验版，对于国内绝大部分没有条件去展会现场的玩家来说，也可以足不出户地提前一睹这款游戏风采了。

AGAIN FBI 超心理搜查官

机种：NDS | 发售日：预定2008年12月18日 | 类型：AVG

■这款AVG的角色由真人出演，整体画面风格西式化。

经过两作《西村京太郎悬疑》，Tecmo在NDS上开发的侦探推理类游戏赚取了玩家足够的信赖度，这款游戏同样是以连续杀人事件为主题的侦探AVG。玩家要扮演一名FBI特别搜查官，调查19年前的杀人事件真相。游戏采用写实画面，解谜要素丰富，玩家可在现场的4个试玩台体验15分钟的游戏乐趣。

其他展出作品

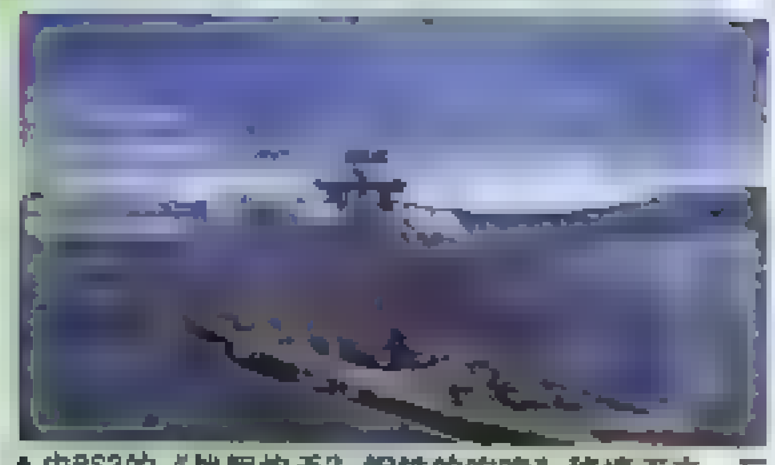
遥远的时空中 命运的迷宫 爱藏版

机种：PSP | 发售日：预定2008年10月22日

▶由2006年3月发售的PS2版移植而来，追加了35个剧情事件、20张插画和新的结局。本作的完成度已接近完成，游戏氛围兼备古典与现代两种风格，是值得女性玩家关注的优秀作品。

战舰炮手2 携带版

机种：PSP | 发售日：预定2008年11月12日



▲由PS2的《战舰炮手2 钢铁的咆哮》移植而来，玩家要在架空的世界中扮演一名战舰舰长，负责从战舰设计到海战指挥的所有职责，完成一个个任务。

胜利海报7 2009

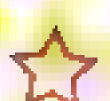
机种：PSP | 发售日：2008年10月1日

▲赛马题材的作品，玩家可养成自己的名马与其他马匹较量。

尾声

虽然和去年一样，今年的TGS展会期间没有迸发出什么爆炸性的消息，导致整个展会只能说中规中矩，缺乏亮点。但不得不说，今年TGS上展出的首试玩掌机游戏实在是不少，无论是数量还是质量都足以让挑剔的掌机玩家们满意。但这里不得不说一个敏感话题：掌机游戏的"过度"繁荣开始侵占家用机市场的份额已是不争的事实，许多原本应该做在家用机平台的游戏，因为制作经费、开发难度和装机量的问题，最终都选择了登陆掌机，长此以往，导致日本游戏厂商在技术力和创意方面都远远被欧美同行甩在了后头。这也难怪Capcom著名制作人稻船敬二在展会期间悲观地表示"日本游戏界已经完蛋"，就连"问题老好人"的小岛秀夫也表示自己对现在的日本游戏实在是没什么兴趣。主办方原本想通过这届TGS来展示重振日本游戏在国际上地位的决心，但结果却还是心有余而力不足，而作为本届展会主题的[illegible]也许只能适用于日本的掌机游戏市场吧。

附表



TGS期间除了大量展出的游戏作品外，由主办方CESA举办的一年一度的日本游戏大赏的获奖情况也格外引人注目。2009年度的获奖结果也在今年的展会上发表。其中"日本游戏大赏2009"年度作品部门奖是用来表彰2008年4月1日至2009年3月31日发售的优秀作品的奖项，而未来部门奖则是表彰那些尚未发售、但在展会中表现出众的游戏，由9月24日至26日的展会参加者们投票，在展会的最后一天、也就是27日发布结果。

"日本游戏大赏2009"年度作品部门获奖游戏

大奖

获奖作品	平台	厂商
马里奥赛车Wii	Wii	Nintendo
潜龙谍影4 爱国者之枪	PS3	Konami

最畅销奖

获奖作品	平台	厂商
口袋妖怪 白金	NDS	Pokemon

环球奖 日本作品部门

获奖作品	平台	厂商
Wii Fit	Wii	Nintendo

环球奖 海外作品部门

获奖作品	平台	厂商
侠盗猎车 IV	PS3 Xbox 360	Rockstar Games

优秀奖

获奖作品	平台	厂商
异说 最终幻想	PSP	Square Enix
恶魔之魂	PS3	SCEJ
生化危机5	PS3 Xbox 360	Capcom
Persona4	PS2	Atlus
口袋妖怪 白金	NDS	Pokemon
马里奥赛车Wii	Wii	Nintendo
潜龙谍影4 爱国者之枪	PS3	Konami
428 被封锁的涩谷	Wii	SEGA
节奏天国 金	NDS	Nintendo
如龙3	PS3	SEGA
雷顿教授与最后的时间旅行	NDS	Level-5

特别奖

获奖作品	平台	厂商
怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）	PSP	Capcom
个性时尚 女生模式	NDS	Nintendo

"日本游戏大赏2009"未来部门奖获奖游戏

获奖作品	平台	厂商
刺客信条II	PS3 XBox 360	Ubi Software
王国之心 梦中诞生	PSP	Square Enix
幽灵诡计	NDS	Capcom
圣恩传说	Wii	NBGI
勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	NDS	Square Enix
二之国	NDS	Level-5
最终幻想XIII	PS3	Square Enix

获奖作品	平台	厂商
猎天使魔女	PS3 XBox 360	SEGA
潜龙谍影 和平行者	PSP	Konami
如龙4 传说的继承者	PS3	SEGA
雷顿教授与魔神之笛	NDS	Level-5
失落的星球2	PS3 Xbox 360	Capcom

掌机王SP

VOL.120

封面画师 李伊猪

美术总监 吴 松

主　　编　LKY
责任编辑　雷伊
出版单位　电脑报电子音像出版社
印　　刷　深圳佳好印务有限公司
发　　行　（0931）4867606
开　　本　32开　138毫米 X 210毫米
版　　次　2009年10月第一版
印　　次　2009年10月第一次印刷
印　　张　9
印　　数　0001-3500册
字　　数　220千字
出版日期　2009年10月
定　　价　14.80元
ISBN 978-7-89476-218-4

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者即视为已授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在采用期内（以书信方式投稿的，采用期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，采用期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投。如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，则投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020，Email投稿邮箱：pgking@263.net

游戏类型说明

ACT	动作游戏
A·RPG	动作·角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作·冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟·战略游戏
S·RPG	战略角色扮演游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS 神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite 神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

栏目主持：六段音速（levelup.cn）

事件

PSP go还未上市却已"死到临头"？

虽然没有加入荷兰零售商Nedgame的抵制队伍，但英国的ShopTo已经开始预测PSP go的销量必然惨败而归。ShopTo的老板甚至宣称，索尼的这台新掌机"虽然还没发售但基本已经死了"。

ShopTo方面对PSP go的不满也集中在定价和游戏两个方面。由于PSP go不对应UMD游戏只支持下载，零售商们被直接从索尼的盈利模式中剔除了出去。ShopTo方面表示，他们虽然会勉强进货，但不会为PSP go进行任何形式的宣传和促销，ShopTo总裁Igor Cipolletta告诉Eurogamer记者："我们会把它写进我们的商品目录，但不会集中进行大的促销活动。"

以下载形式发行的PSP go游戏，比如PSP minis游戏，发行商和开发商可以拿到大约7成的利润作为回报，对游戏开发者来说也是PSP go最大的诱人之处。但Cipolletta认为，索尼应该从PSN在线游戏的销售额中拿出至少1到2成给在线零售商。

对此，美国著名的游戏产业分析人士Michael Pachter评论，抵制PSP go的行为并不理智，因为这些商家随后可能会失去拿到《GT赛车》或是《神秘海域2》等热卖大作的权利。他说，"越来越多的游戏在走上Xbox Live和PlayStation Network，零售商们迟早要面对这个现实。"

事件

PSP交流服务R∞M for PSP今冬启动

SCE宣布PSP平台交流服务"R∞M for PlayStation Portable"将于2009年冬季启动，该服务基本费用为免费，但服务启动后部分内容需要付费下载。

"R∞M for PlayStation Portable"是针对全部PSP用户的交流服务，该服务利用PSP的无线LAN机能，通过XMB的R∞M for PlayStation Portable图标便可轻松进入。在"R∞M for PlayStation Portable"中玩家可以制作自己的3D形象以及创建自己的房间，通过博客以及相册与其他PSP玩家进行交流。

事件

索尼：UMD游戏暂时无法转换给PSPgo使用

PSP go首发后，玩家们暂时还无法把自己过去购买的UMD游戏，直接转换并传输给PSP go使用。SCEA的一位官方发言人告诉Kotaku记者，索尼集中对各种UMD游戏转换方案进行过评估，但这些方案最后都由于版权或技术方面的原因而被否决了。所以，索尼现在还不会提供UMD游戏的转换服务。

今年E3 2009召开期间，索尼官方曾表示，他们希望能在PSP go发售之前，公布UMD游戏转换和传输方案的细则。随后曾有传闻说，索尼会通过零售店提供专门的游戏转换服务，让玩家可以把自己过去的UMD游戏"兑换"成可供PSP go使用的数字版，不过这一说法并未得到官方的认可。

在此次TGS 2009召开期间，索尼陆续公布了对应PSP go的新配件并宣布了PSP 3000在日本降价的决定，但没有提到任何有关UMD游戏转换的事宜。不管怎么说，UMD游戏能否传输给PSP go使用，对已经拥有老版PSP的玩家来说，无疑将成为是否购入新主机的决定性因素之一。但从另一个角度来讲，这个因素对新用户来说，就显得没那么重要了。

《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》出货突破400万大关

Square Enix宣布，2009年7月11日发售的NDS游戏《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》日本国内出货数量突破400万套。

《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》是日本国民RPG"《勇者斗恶龙》系列"最新作，由Level 5开发，从制作人到开发人员全部是《勇者斗恶龙Ⅷ》的原班人马。同时本作还对应WI-FI网络连接，支持4人联机进行游戏，共同挑战迷宫内的强敌。玩家可以在游戏中扮演不同职业的角色，装备的防具和武器也真实可见。游戏发售后一年内Square Enix每周都将提供新任务的下载。

Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

奸商匪论

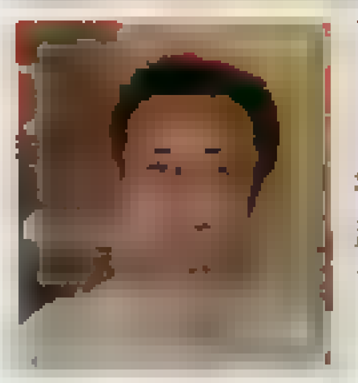
2009年欧美的各种零售商日子都不好过，破产的、关店的、欠下一屁股债或者被欠一屁股债的不计其数，穷疯了的零售商们偶尔会爆出一些好气又好笑的言论，比如说英国的Shopto老总Igor Cipollette最近发表高论，说PSP go将"出师未捷身先死"，原因是以纯下载的方式发行游戏不可靠，就算非要通过网络下载，也应该分一些利润给零售商，不能把所有收入都塞到自己和开发者手里。这应该是今年最具匪气的发言，性质等同于拦路抢劫或索取保护费，而被打劫或被威胁的对象通常是弱者，或者至少是不够强势。Shopto肯定不敢对同样有DS Ware的任天堂说出同样的话，要是被截断了Wii和NDS的货源，绝大多数游戏零售商估计都要破产。零售商能惹得起的只有在欧美仍于硬件销量榜中垫底的PSP。

去年SCE从合作伙伴那里听到的最多的抱怨是PSP的UMD光驱，多数第三方都不喜欢在掌机上使用这么巨大臃肿的光碟载体，大家都不想陪着UMD等死。SCE听从了第三方的意见，取消了UMD，把PSP做得更小更精致，不料零售商又开始闹意见：如果PSP go得了天下，所有游戏无需再走零售渠道，零售商岂不是喝西北风？于是零售商开始采取非暴力不合作态度，要让PSP"自生自灭"，要扑灭这一团企图推翻零售势力的革命之火。据称PSP go在英国开始接受订购初期，某些零售连锁店的订单数量为零，英国人应该还不至于对PSP go一点兴趣没有，大概是因为零售商有意无意地将PSP go的广告塞到了抽屉里。

零售商的冷淡态度正在成为PSP go的一个重大不利因素，SCE明显低估了零售商的排斥心态。欧洲零售商对PSP go纷纷抗议抵制的一个主要导火索是科隆游戏展期间公布的购买PSP go免费赠送《GT赛车PSP》下载版，对于想要依靠《GT赛车PSP》提高掌机业务额的零售商，这真是一个不小的打击。因此美版PSP go没有了免费的《GT赛车PSP》，改为PSP-3000与UMD碟版同捆套装，这应该是美国的零售大鳄们与SCE协商后的结果。美国大鳄们虽然没有像欧洲小朋友们那样不顾风度地发表匪气言论，但这个明显偏向UMD业务的套装已经可以看到他们的立场。日版《GT赛车PSP》也是以PSP 3000套装为主力，同样反映了日本零售商的立场。缺少了零售商的营销支持，PSP go的初期销售令人担忧。

好在索尼也没打算一步登天，不管市场选择的是PSP go还是PSP-3000，只要总量上去了，回笼了资金，就解决了当下的燃眉之急。所谓的网络化梦想目前都是遥不可及的泡影，先解决了生存问题才是头等大事。PSP年底大作如云，硬件总销量的稳步攀升毫无悬念。比较值得关注的是某些大作的硬件销量推动力是否能达到预期。近期IGN对《GT赛车PSP》打出6.8分的系列史上最低分，令业界大跌眼镜，为这个千万级系列的前途蒙上了阴影。笔者初见此分，以为IGN的编辑又犯了愤青的毛病，然而不久又看到Eurogamer也就给了7分，看来《GT赛车PSP》质量确实不容乐观。这款跳票名作虽然公布了5年，但去年才开始恢复制作，且与《GT赛车5》同步开发，若说是赶工完成并不稀奇。PS3与PSP都像嗷嗷待哺的孩子，要同时开发两个《GT》助其成长实在是苦了Polyphony的开发者们。年中的E3发布会山内典用他的熊猫眼向世人展示自己的疲惫，回击了人们对他两年来游手好闲的质疑。精益求精是Polyphony历年来的宗旨，希望《GT赛车PSP》不要坏了这块招牌。

徒劳的抗争



Darkbaby

真名徐继刚 "游龄"超过20年的老玩家 游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

PSP go已经上市了，然而发售前消费者的期待度似乎并不如预期那么火爆，相反在欧洲部分地区甚至还发生了游戏零售商抵制销售的意外状况，不能不让人对该主机的前景感到担忧。

荷兰最大的游戏零售商Nedgame近日宣布，他们将全面抵制索尼即将推出的PSP go，不仅拒绝销售主机，同时也不会贩卖相关的周边设备，Nedgame的行动得到了荷兰和西班牙一些游戏零售商的积极响应。虽然没有参与Nedgame的抵制行动，但英国的ShopTo却已经口头宣判了PSP go死刑，该零售集团总裁gor Cipolletta在接受Eurogamer记者采访时表示由于极端不看好PSP go的市场前景，所以不准备为其首发进行任何大规模的促销宣传活动。

从表面上看，游戏零售商们的不满主要来自硬件定价过高和游戏在线销售模式。PSP go与当今三大家用主机标准配置价格等量齐观的定价（250美元/欧元）似乎确实有些离谱，特别在近期苹果大幅调低iPod ouch标准版售价以及任天堂悄然展开 系列NDS捆绑促销活动等外部环境影响下，PSP go的定价确实毫无魅力可言，然而在游戏史上定价离谱的硬件产品并非始自该主机，连曾经自诩"五星大餐"的初代PS3也不曾遭遇过被抵制的不幸命运，很显然有些不近人情的游戏在线销售模式才是真正让零售商们大动肝火的根源所在。PSP go采用了类似苹果App Store在线商店的游戏销售模式，直接将传统零售商们排除在盈利模式之外，以至于让那些为索尼独霸欧洲游戏市场期间立下汗马功劳的商家心怀怨恨。

对于欧洲游戏零售业者远甚于日美同行的大胆过激反应，亦不难从中窥探到PSP在该地域的凄凉景象。根据欧洲第 大游戏消费市场德国相关行业协会发布的统计数据显示：过去的 年里PSP游戏在德国全境总销量不到110万套，甚至还抵不上任天堂发行的NDS《任天狗》系列其中任一版本的累计销量。至于游戏流行口味和日本相仿的法国地区，NDS游戏的累计总销量更是十倍于PSP。随着苹果iPod/iPhone在欧洲迅速普及，腹背受敌的PSP更是每况愈下。生就一双势利眼的商家们，对于PSP这样一只前途渺茫的"落水狗"当然有着足够的底气去颐指气使。相反，由于PS2/PS3在欧洲尚有 席之地，商家们对之倒也不敢轻易假以词色。

欧洲零售业者的抗争行动与其说是抵制PSP go的销售，还不如说是对于在线游戏销售模式的愤怒抗争。游戏零售业者的盈利模式不同于电信服务运营商，如果未来游戏产业全面推行App Store式在线销售模式，仅依靠销售硬件所获得的微薄利润根本不足以维系零售商的正常经营，传统的游戏销售体系势将土崩瓦解。正是这种潜在的严重危机感，商家们才会"揭竿而起"。然而即使PSP go最终被市场无情淘汰，游戏销售的网络化依然将是大势所趋，事实上已经有越来越多的优秀软件出现在Xbox Live、PSN乃至Wii Ware，甚至已经诞生了诸如《Castle Crasher》这种百万级下载量的名作，这就像 股不可阻挡的洪流，任何抗争都是徒劳的，未来TV游戏产业的软件盈利模式必将发生颠覆性的大变革，传统零售业的生存模式正面临严峻挑战。

任天堂是TV游戏产业主要的缔造者，同时也是目前最大的既得利益者，该厂商显然也感受到了App Store模式对于产业发展的重要意义，软件采用在线销售模式不但可以解决长期制约产业发展的软件制造和流通问题，同时也为彻底消除盗版隐患提供了最佳方案。但是任天堂也清醒地认识到全面推行在线销售模式会对规模庞大的传统销售行业造成破坏性冲击，推行并行的折中路线才是该社目前乐于接受的方案，而NDSi正是基于这样的理念设计的硬件产品。任天堂一边继续大力强化传统软件销售体制，另一边开始积极着手DSiWare的在线服务尝试，同时也在静观苹果和索尼等竞争对手的进展情况。就目前的市场发展状况来看，由于缺乏真正能够引导市场的超级大作，虽然App Store虚拟货架上的商品以惊人的速度递增，但短时期内依然无法彻底动摇NDS主导的传统掌机游戏市场。

有些时候，后发制人往往才是最明智的商业经营策略，贸然出手的结果总是与期望相距甚远

《口袋妖怪 心金·灵银》不负众望地以绝对优势获得了日本软件榜的No.1，消化率也是高得惊人，由于追加出货严重跟不上，所以游戏发售至今依然是处于紧张的缺货状态，在日本各大购物网站上，其贩售价格一直都是比正常售价高出很多，完全处于一卡难求状态。严重缺货现象同样发生在了《[illegible]爱》上，日本大型游戏BBS上宅男们怨气冲天，都在祈盼着它的下次补货时间赶紧到来，好让自己尽快把这位国民GF领回家。

排名	游戏	本周销量	累计销量	机种
1	口袋妖怪 心金·灵银	140万8980套	140万8980套	NDS
2	朋友聚会	7万214套	99万3583套	NDS
3	勇者斗恶龙9 星空的守护者	3万8293套	385万5868套	NDS
4	ラブプラス（Konami / AVG / 2009年9月3日）	1万5476套	6万3330套	NDS
5	[illegible]（Level-5 / AVG / 2009年9月3日）	1万3814套	3万4384套	NDS
6	[illegible]（Capcom / ACT / 2009年10月[illegible]）	1万3233套	98万5067套	PSP
7	[illegible]（[illegible] / ETC / 2009年9月[illegible]）	1万1262套	1万1262套	PSP
8	[illegible]（Nintendo / ETC / 2009年8月27日）	7888套	3万7247套	NDS
9	[illegible]（Spike / A·AVG / 2009年[illegible]）	7455套	1万8074套	PSP
10	[illegible]（SEGA / PUZ / 2009年7月30日）	7271套	15万7667套	NDS

括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和

机种	本周销量	[illegible]	累计销量
NDSi	6万6051台	217万7577台	345万7669台
PSP	1万9637台	149万8024台	1267万6468台
NDSL	9581台	38万2180台	1778万8148台（2423万7354台）

排名	游戏	平台	厂商 / 类型 / 发售日	本周销量	累计销量
1	马里奥与路易RPG3	NDS	Nintendo / A・RPG / 2009年9月14日	11万2929套	11万2929套
2	创意涂鸦	NDS	Warner Bros / ACT / 2009年9月15日	10万5121套	10万5121套
3	雷顿教授与恶魔之箱	NDS	Nintendo / AVG / 2009年8月24日	1万9533套	13万9669套
4	纷争 最终幻想	PSP	Square Enix / FTG / 2009年8月25日	1万9221套	27万433套
5	新超级马里奥兄弟	NDS	Nintendo / ACT / 2006年5月15日	1万7671套	716万5490套
6	马里奥赛车DS	NDS	Nintendo / RAC / 2005年11月15日	1万7122套	598万6744套
7	口袋妖怪 白金	NDS	Nintendo / RPG / 2009年3月22日	1万5696套	210万3561套
8	恐龙化石格斗者	NDS	Nintendo / RPG / 2009年8月10日	1万2088套	11万6237套
9	漫威英雄 终极联盟2	PSP	Activision / A・RPG / 2009年9月15日	1万1873套	1万1873套
10	BLEACH 第三幻影	NDS	SEGA / S・RPG / 2009年9月15日	1万670套	1万1873套

读者期待榜

最期待

《怪物猎人 携带版》新作

玩家心声

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

キングダム ハーツ 358/2 Days

NDS

本作是在Square Enix和迪士尼的合作下诞生的"《王国之心》系列"首款NDS平台的作品。《FF》以及迪士尼作品中的众多人气角色们梦幻般的共演是该系列的一大卖点。制作组在本作中进行了很多新的尝试，希望在原本爽快战斗的基础上给大家带来一个不一样的《王国之心》。

系统操作

本作取消了通过升级来直接提升能力习得技能这种较为传统的方式，而是采用了可让玩家随意提升或降低角色大部分能力的能力面板系统，这个崭新的系统使得本作在培养角色方面拥有了该系列前所未有的高自由度。通过不同的面板组合，玩家能让角色们的战斗风格发生很大的变化，无论要让角色变成魔法型还是近战型都能随心所欲。面板系统实际操作起来远比看上去要简单得多，相信大部分玩家只要实际操作一下就能很快上手。本作的面板在有着如此之多的种类的情况下，依旧保持着很好的平衡性，每一块面板都很好地发挥着作用，基本没有出现某些面板性能过好某些过差、导致玩家过于依赖某种面板组合的情况。

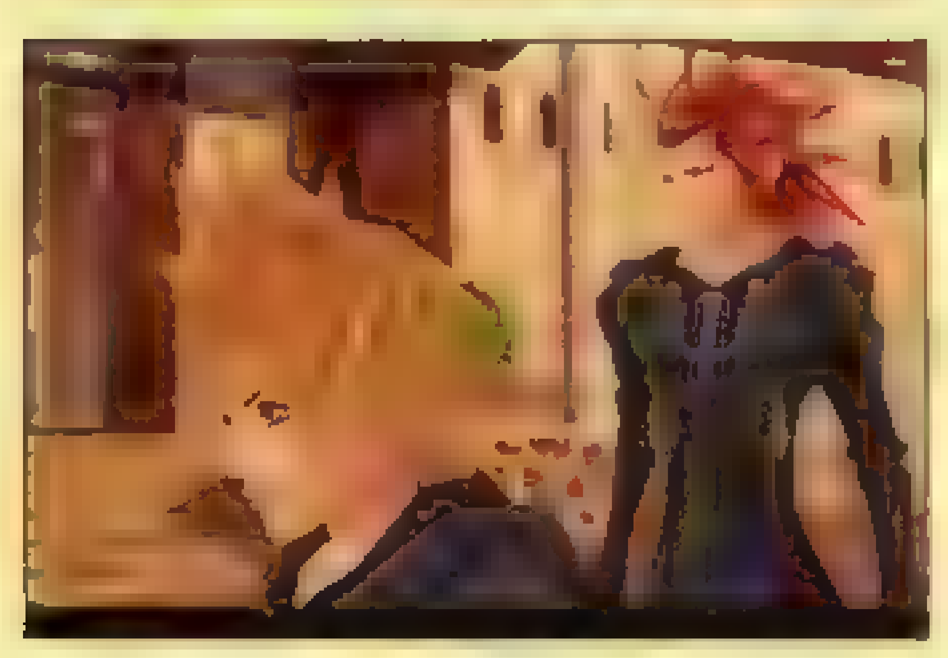
接下来说说游戏的操作部分。说实在话，个人对本作的操作并不是很满意，玩家能进行的行动和PS2版上的前几作差不多，不过由于NDS主机本身按键数量不多的原因，个别行动的操作就变得比较麻烦，比如魔法的使用、视角的调整。制作者显然也考虑到了这个问题，因此在游戏中准备了两种操作方式供大家选择，不过实际的效果并不是非常理想，这两种方式也仅仅只是让玩家进行取舍，两种都各有缺陷。另外，个人倒是觉得触摸屏没有被彻底利用起来有些可惜。

关于任务

本作是该系列首次采用任务制，前期还好，玩到后期就会发现很单调。任务数量不少，可是地图以及敌人的种类并不多，玩家从

头到尾就是来来回回在那几张地图上反复奔波，虽然在一些任务的途中设置了谜题来增加乐趣，可是和系列以往几作相比，本作的谜题算是相当少的。当然，采用任务制这个选择并没有什么问题，最主要的还是任务本身的内容单调了点。另外我在这里还要小抱怨一下，后期杂兵的体力实在是太高了，这也使得有些任务做下来让人异常疲劳，不少玩家也都抱怨过这个问题。

剧情和人物



本作的剧情是发生在“《王国之心》系列”的一代和二代之间，主要描写了罗克萨斯在XIII机关里的日常生活，并交代了他之所以离开机关的原因。零碎的事件很好地将《记忆之链》和二代的剧情连接在了一起，对于想要深入了解剧情的系列FANS而言本作是很有必要玩的。除了游戏的最后部分以外，前面的剧情并没有太大的起伏，主要是通过任务生活中的各种小细节来描写了罗克萨斯、阿克塞尔以及席恩三人之间慢慢加深的友情，整体给人一种平淡温馨的感觉。而对于玩过二代知道罗克萨斯结局的玩家而言，更会因这温馨而产生难以言喻的复杂心情，短暂幸福的生活、罗克萨斯的那句“绝对不会忘记”、夕阳下的钟楼和冰棍，每一个都是如同催泪弹般的存在。

关于人物描写，我可以说关于三个主角的部分描写得相当不错，可在本作中相当受到期待的XIII机关其他成员……有一半都成了路人。游戏的初期大部分成员都露了露脸，不过到后面很多人基本就没有多少戏了。XIII机关的成员可以说个个都个性十足充满魅力，不然在二代中也不会拥有如此高的人气，如果能在他们的剧情上多下点功夫，那么本作的故事想必会更加精彩。

其他

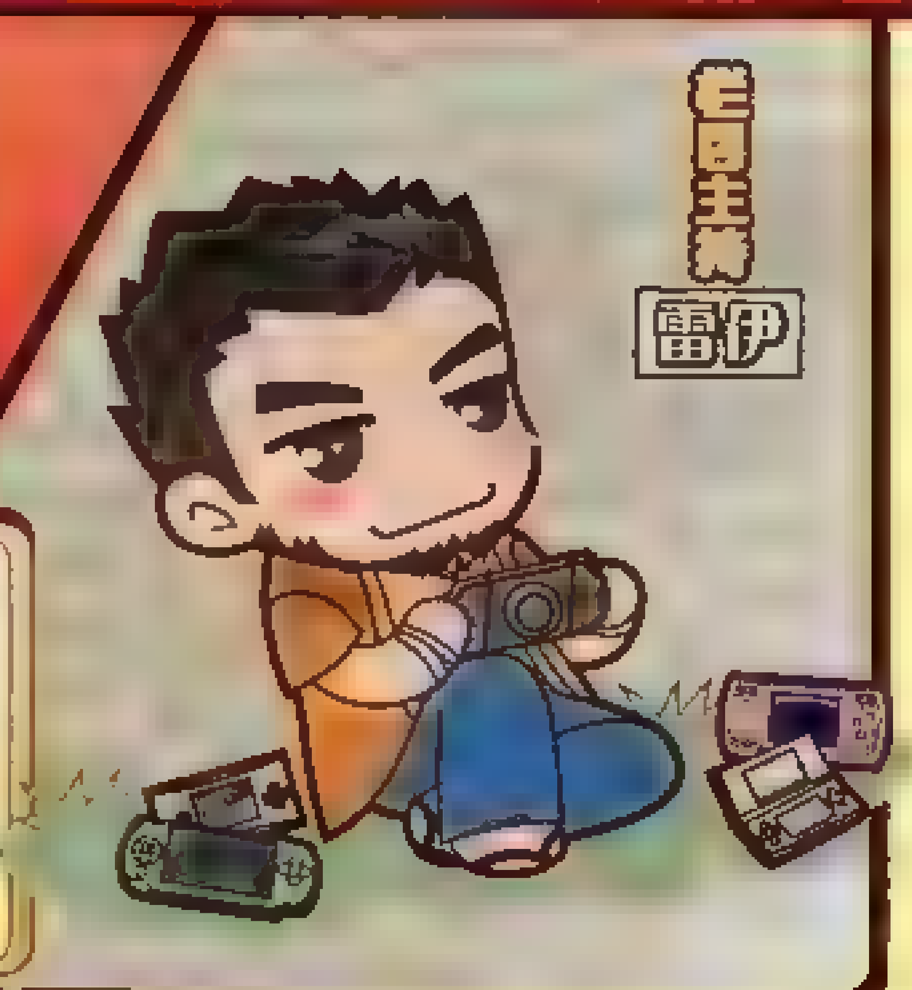
与NDS主机上的其他游戏相比，本作无论是音乐还是画面的素质都达到了相当高的水平。画面整体的色彩看上去很舒服，战斗时角色的动作流畅，魔法特技的特效也都还不错。本作除了CG动画外没有多少语音，人物平时对话时最多只会发出“咦、啊、呀”之类的声音，对于恋声癖的玩家来说这实在是相当遗憾，毕竟游戏有着如此闪亮的声优阵容。另外，本作在通关后并没有出现什么有挑战性的隐藏BOSS或新迷宫任务，虽然有着大量可供收集的面板，但由于缺少值得挑战的对象，多多少少也就减少了让人继续深入研究的动力。

虽然有着一些不足，但总体来说本作还是一款不错的游戏，希望喜欢“《王国之心》系列”的朋友不要错过。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

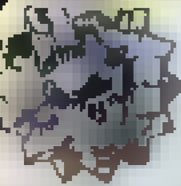
栏目主持 雷伊



最近掌机游戏大丰收，我们的"黄金眼"栏目也不得不临时加了一页。《口袋妖怪 心金 魂银》终于在玩家的期盼中问世，毫无意外地，它为我们献上了一份完美的答卷，相信目前许多玩家都还沉浸在精彩的游戏世界中吧，希望我们的攻略能给你提供帮助。虽然之前就预想《伊苏7》肯定不会不好玩，不过实际成品真的比想象的还要好很多，喜欢A·RPG的PSP机主如果错过它绝对是一个遗憾。

伊苏7

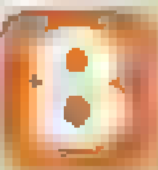
"《伊苏》系列"第一款首发在掌机平台的作品，红发亚特鲁再度开始了冒险旅程，而这次讲述的是红发青年与龙之间的传奇故事。



时隔6年之后"《伊苏》系列"终于发售了系列最新作，游戏的素质依然非常高。一向以爽快著称的战斗在本作中表现依旧不俗，首次加入的躲避功能让角色的行动更加迅速，丰富的武器技能也让战斗变得更加华丽、爽快。BOSS战依旧是系列的精髓，游戏中出现的巨兽攻击方式都非常多变，想要战胜它们就必须摸清其所有的攻击方式，加上等级、装备以及玩家自己的操作才能最终取得胜利。游戏首次使用了多人作战系统，战斗时随时切换操作对象让游戏的可玩性和战略度有了本质的提高。 **9**

将本作誉为"目前PSP上最强的A·RPG作品"我想一点都不过分，相比前几次的炒冷饭，Falcom的这次全新出击让人感觉到十足诚意，强烈推荐。 **9**

战斗系统非常爽快，操作手感也相当不错。战斗部分难度不低，众多个性BOSS充满了挑战性。可惜剧情素质一般，没有什么让人眼前一亮的地方。



■イ スセブ. ■UMD ■Falcom ■A·RPG ■2009年9月17日
■1～3人 ■无对应周边

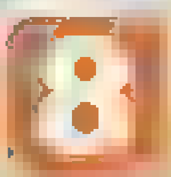
428～被封锁的涩谷

以多位角色的视角去体验一起发生在涩谷的惊心动魄的事件，各名角色之间看似没有交集实则联系紧密，相互决定着各自的命运。

非常精彩的文字AVG作品，系统方面给予的解说非常详细，让人感觉十分贴心。本篇剧情非常紧凑，在每个时间段结束的时候，几乎都会掀起一个小高潮，吸引着玩家恨不得一口气就将游戏打完并立刻知道整起事件的黑幕，多位角色塑造得也是无可挑剔。Bad End虽然多达85个，但由于绝大部分都有造成该结果的提示，所以几乎不会卡关，整体流畅度依然非常流畅。除了本篇之外，游戏中的附加剧本和隐藏要素也让人非常满意，而迦南篇更是以2D画面来呈现，给这款以实景拍摄为主的AVG带来不少新意。 **9**

不给10分是因为有《街》在前，各角色交叉影响的系统使得整部剧情复杂立体，剧本方面套用句俗话就是"PRO的犯行"，绝不会令你失望。 **9**

细腻的描写、精彩的剧情让人欲罢不能。游戏对玩家的日语水平要求较高，再加上本身难度不低，稍不小心就会进入Bad End。



■428 ～封鎖された渋谷で～ ■UMD ■Spike ■AVG ■2010年9月7日
■[illegible]

迷你忍者

NDS

总分21

探索要素 ★★★★☆
手感 ★★☆☆☆
音乐 ★★★★☆

■Mini Ninjas■卡片 5 2Mb，■Eidos■ACT
■2009年9月8日■ 1人■无对应周边

如果抛开手感不谈，本作完全可算是一款佳作。剧情简单但不失流畅；场景和BGM给人以很强的冲击力；地图探索要素非常丰富；三名可使用角色能力各异。可对于一款动作游戏来说，手感才是决定游戏素质好坏的先决要素。本作的手感和之前提到的那些优点形成了强烈的对比，简直可以用匪夷所思来形容。角色经常会不受自己控制擅自行动，这样也就算了，可偏偏游戏里还设置了许多需要精确操作的地方，结果就是导致在一些没什么难度的机关上都要耗上很久的时间，真是叫人欲哭无泪。 7

探索和解谜部分都与神秘感十足的忍者题材融合得非常到位，不过游戏没有给人太多紧张感，虽富趣味十足，但确实还不够刺激。 8

可能是由于风格的原因，游戏并没有给人忍者主题作品应有的那种紧张感，而打斗动作的单一也很难反应出战斗的激烈。但是那柔和的背景音乐让人记忆犹新。 6

口袋妖怪 心金·灵银

NDS 黄金珍藏

总分28

画面 ★★★★☆
收集度 ★★★★★
操作舒适度 ★★★★★

进入游戏后首先便会感受到浓浓的怀旧之情，虽然主机性能大幅提升，但那种温馨的感觉一点也没变。游戏在画面上的进化相当大，整体上会给人以阳光明媚的舒服感，而与之对应的则是音乐的大幅进化，更多种乐器演奏的熟悉的BGM，将历史悠久的城都大陆演绎得美轮美奂。除了外在的华丽进化，游戏的操作系统也是异常方便，真正实现了拖拉式的替换，你可以无视触摸功能，但实在无法无视如此方便的操作。附送的计步器更是把玩家和精灵的互动延伸到了游戏之外。说本作是NDS版《口袋妖怪》的最终形态并不为过。 10

这次的《金 银》复刻版只能用脱胎换骨来形容，这里说的进步不止是画面和精灵数量上的，像是新事件和口袋全能等，游戏的加入也使得游戏的内容更为饱满。 9

虽然是一款重制作品，但大幅进化的画面足以让口袋玩家们重返战线。新增的口袋全能大赛也让玩家手里的PM有了更多的用武之地。 9

■ポケットモンスター ハートゴールド ソウルシルバー■卡片 1G ■Nintendo■RPG
■2009年9月12日■1～5人■对应任天堂Wi-Fi网络连接 附带计步器

创意涂鸦

NDS 热血推荐

总分26

耐玩度 ★★★★★
系统 ★★★★☆
创新 ★★★★☆

游戏确实非常有意思，每个关卡都有着数种不同的解决方案，让玩家在娱乐的同时还温习了很多英文单词，可谓寓教于乐。虽然复杂的谜题并不是很多，但是110个解谜关卡加上110个动作关卡，让游戏的流程得以保证。本作并没有顾此失彼，简单可爱的画面加上轻松活泼的背景音乐，很容易就让玩家沉浸其中。自制关卡是游戏的另一神奇之处，也许有人会反应关卡的提示有时起不到什么作用，得自己摸索解决，岂不知这也正是本作的主旨所在，你的想象力究竟有多丰富？来这里一试便知！ 9

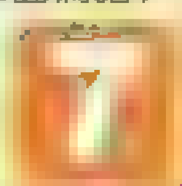
一款创意非常好的游戏，游戏中谜题的答案都不是固定的，探索各种解答方法是游戏最有意思的地方，玩家可以充分发挥自己的想象力。 8

用一句话来概括此游戏就是："没有做不到，只有想不到。"备一本英文字典在身边，用你认为可行的所有办法去解决游戏中那些谜题吧。 9

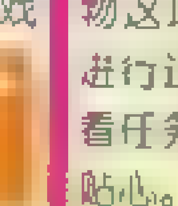
■Scribblenauts■卡片 256Mb，■Warner Bros■PUZ
■2009年9月15日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

漫画英雄 终极联盟2

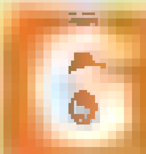
本作中的漫画角色阵容强大，剧情方面也是非常出色，而且无论是支持注册派还是反注册派都可由玩家自己来定，避免了无法与自己喜欢的英雄同甘共苦的遗憾。新加入的技能融合系统很好地印证了英雄们之间最完美的“联盟”，无论哪两个英雄之间都能将自己的招牌动作融合起来发动合体技的设定自由度极高。可惜游戏的打击感十分欠缺，战斗场面虽然人数众多但画面偏暗，且经常出现因卡住而莫名死亡的尴尬局面。不过好在系统完善还是较为完善，超能力发动的场面也甚是精彩，弥补了一定的缺失。

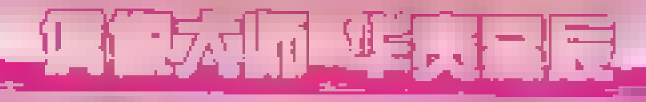


将英雄分为两大对立的帮派来相互对抗对玩家来说有不小的吸引力，不过游戏的视角和打击感都比较糟糕，需要一定的时间去适应。



虽说游戏有20多名角色可以选择，不过没有自建人物这项还是比较遗憾。关卡进行过程中可以查看任务提示这点很贴心。

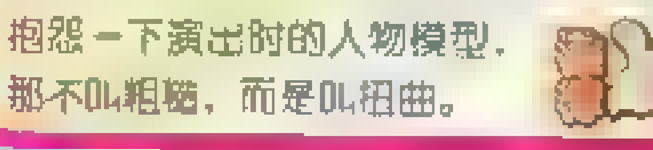




■Marvel Ultimate Alliance 2■卡片 256Mb ■Activision
■A・RPG■2009年9月15日■1－4人■无对应周边

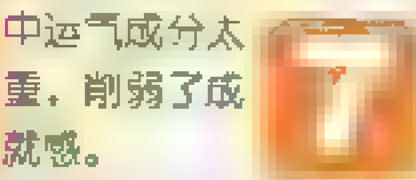
偶像大师 华丽星辰

本作中简化掉了太多要素，所以必须要不停地告诉自己“这不是正统续作，这不是”才不至于过于失望。难度降到系列最低，由于废除了活动时间限制，育成变得毫无挑战性，一直对偶像进行训练就能把所有能力都加满。试演会环节毫无战略性可言，不停放炸弹就能轻松完成，即使偶像的能力最低，也可以不停读档去撞那10%的合格率。抱怨这么多主要针对的是本作的可玩性，剧情上的容量和质量尚能令人满意，3名角色塑造鲜明。最后抱怨一下演出时的人物模型，那不叫粗糙，而是叫扭曲。



以偶像自身为视点的AVG算是颠覆了该系列的传统，当然也让玩家与偶像的距离更加接近，伪娘的首次出现也算是迎合了某种新新文化吧（笑）。

游戏的画面表现非常不错，虽然主人公只有三个，但前作中偶像前辈们的登场让本作显得并不冷清。训练过程中运气成分太重，削弱了成就感。



■アイドルマスター ディアリースターズ■卡片 2Gb ■NBGI
■AVG■2009年9月17日■1－16人■无对应周边

沙加2 秘宝传说 命运女神

引入了融合战斗动作和剧情发展的全新系统，极大地提升了游戏的自由度和耐玩度。但可能是厂商过于追求“回归”原作，以至于原有系统中的不合理之处没有丝毫改善就拿了过来，对于老玩家来说还好，可对于那些习惯了当今游戏贴心系统的新手玩家来说无疑难以适应。游戏中的偶然因素太大，甚至最通常的魔法习得和连携攻击的发动都是随机。羽级通关一遍下来，手中的魔法师居然不会回复魔法，这不禁让人感叹系统之“可怕”。另外，游戏后期难度的跨越性也让人吃不消。

原作的记忆已经久远，但新作还是能给人带来感动，游戏进化幅度非常大，融入了众多新系统后玩起来很流畅，各方面的表现都很优秀。

战斗部分节奏把握得不错，同时又具有一定战略性。但由于是复刻自年代已经久远的作品，在剧情和整体的系统方面都显得有些陈旧

■サガ2 秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY■卡片 ■Square Enix
■RPG■2009年9月17日■1－4人■无对应周边

文 阿鲁 美编 澄香

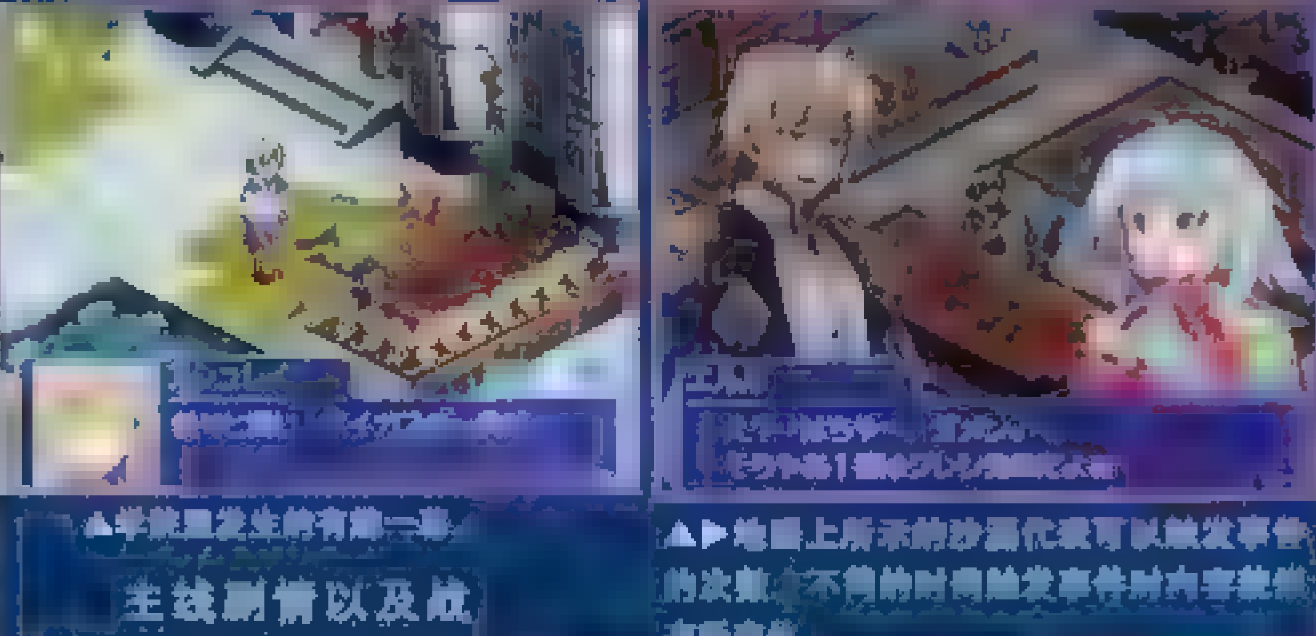
LuminousArc 3 ルミナスアーク EYES

期待度 A

随着新角色的逐步公开，可以看出MMV这次在声优演出方面依然是下足了功夫，不知道下一次会不会出现能登麻美子和钉宫理惠的身影呢？（笑）学院的各种设施以及对话影响剧情走向的设定自然让游戏的自由度提高不少，战斗时的变身系统让游戏的华丽度也提升到了一个新的高度，就本人而言可是非常期待这款作品的。

战斗吧、变身吧

与同伴的交流能左右故事的走向



▲学院里发生的有趣一幕

▲▶地图上所示的沙漏代表可以触发事件的次数，不同的时间触发事件时内容会有所变化

主线剧情以及战后的休息时间里都有着丰富的对话分支，根据玩家的选择可以让故事往不同的方向发展，当和某人友好度达到最高时就能发生与该角色的特殊事件，故事的结局也会根据玩家交好的人物不同而发生变化。

◀▲地图上有感叹号的地方就会可触发事件，根据对话选项的不同对方会给与不同的评价

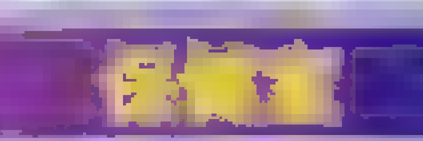
新登场人物介绍
身为教官的瓦蕾丽统帅着由马基骑士组成的团体“梅加斯”，严肃的她有着优秀的判断力和行动力。
这场战斗绝对不能输，以蓝宝石之瞳的名义出动吧！
通过变身，华丽地结束战斗吧！
本作的战斗难度是可以随意更改的，敌人的行动也在上屏很清楚地显示出来，这样更能让玩家对敌我的动态一目了然。另外，马基骑士的变身动画让战斗变得更加华丽。
▶战斗时，上屏会显示宝箱以及陷阱，当然它们都是以敌人的身分显示的。
不喜欢战斗的骑士前辈，防御力和逃跑能力非常优秀，最喜欢可爱的东西，拥有敏锐的感觉。
要走了哟！快跟紧本姑娘！
圣巴尔迪亚王国的公主，身为王室的她给人感觉不谙世事，不过是个不管什么困难都能积极面对的有朝气的女孩。
魄力十足的变身
变身完毕
▼本名为依娜・露娜迪亚，不过大家都习惯叫她依娜露娜。

活用学院里支援战斗的设施

魔法学院有许多可以利用的设施，除了以下介绍的这些地方外，还有可购买道具的“购买部”、战斗训练用的“锻炼场”、可接受任务的“教务室”等等，玩家可要活用这些设施赶紧适应校园生活哦。

芙琅（フラン）保健老师

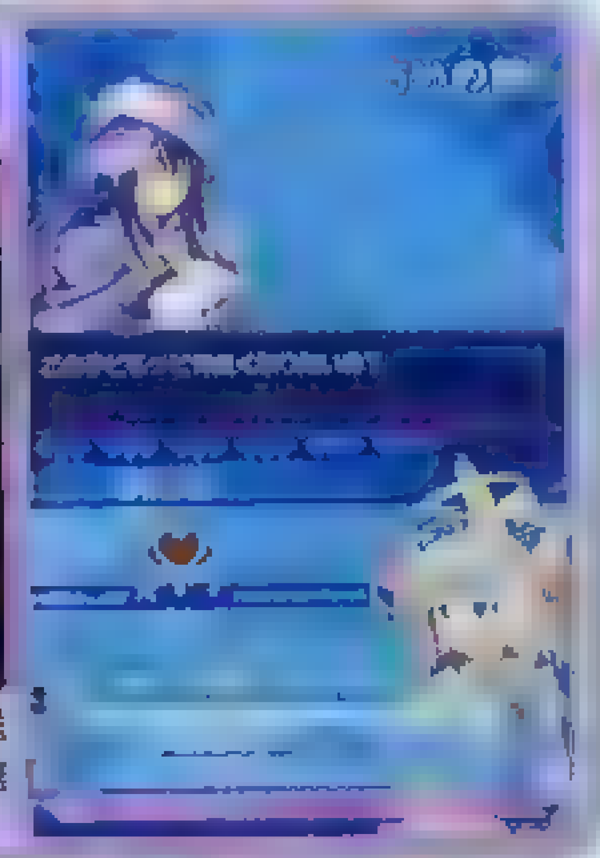
不要紧吧？要不要来针？



▶进行体力回复的保健室，在这里，使用触摸魔法的妖艳大姐姐

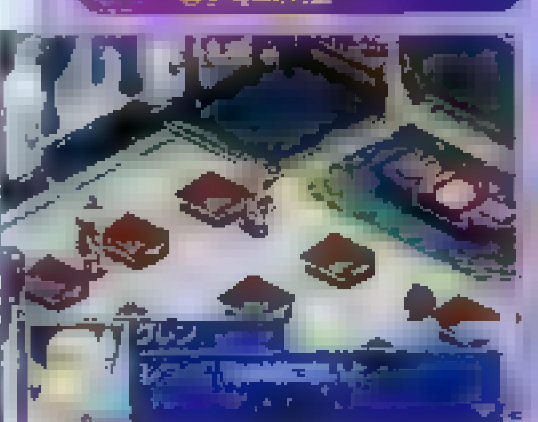
莎芒萨（サマンサ）占卜师

对于未来的事还是不知道为好。



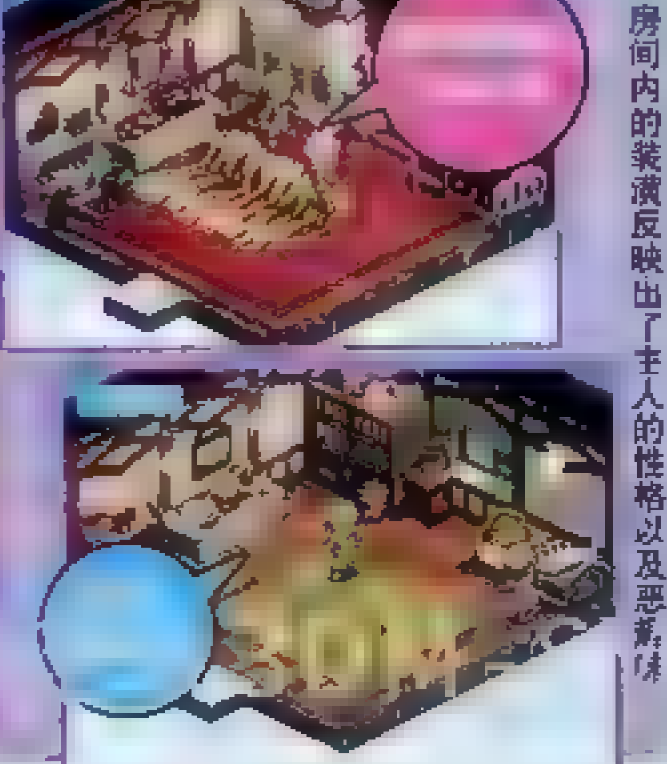
▲▶付钱与占卜师谈话后可以选择幸运礼物送给喜欢的人，送对礼物的话好感度可是会急速

学院内的其他设施



▲雷飞所在的教室，这里有许多同学可以交流。

▲在这里可以向图书管理员询问许多秘密情报。



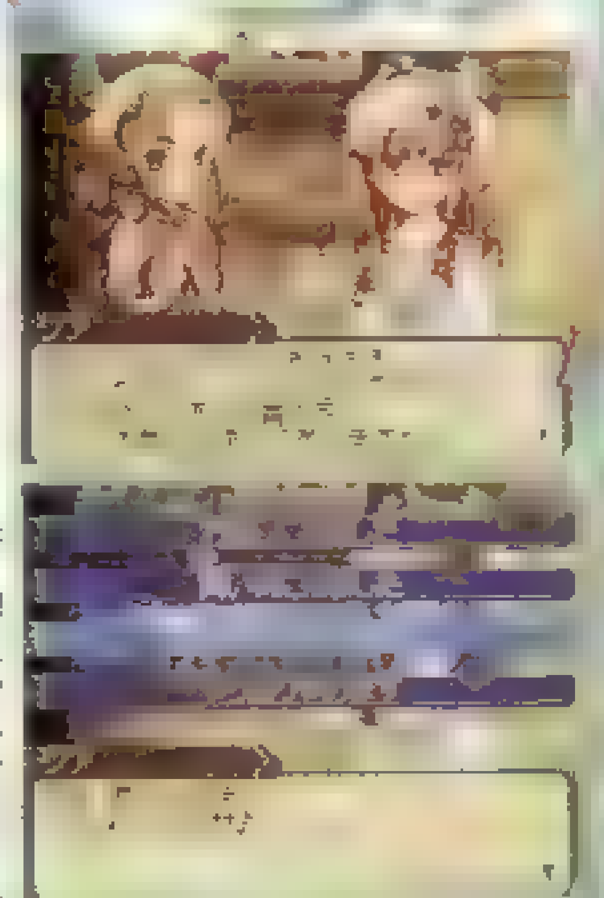
◀房间内的装潢反映出了主人的性格以及恶魔的

通过约会增加亲密度

在前作中，玩家只有在特定的节日才能和女性们约会，而在本作中，即使是普通的日子玩家也可以将她们约出来。约会的过程中如果将女性们带去特定的地点，还有机会触发约会事件。

香水·送礼

前往新娘候补之一希娅所经营的杂货店，玩家除了购物外，还可以让希娅为自己洒上香水。香水的种类有不少，在和女性对话时若对方喜欢主人公身上的香水，还能提高她的好感度。



送礼也是追求女性的过程中必做的工作之一。当玩家送一些装备给女孩子时，若她们对礼物感到满意，就会将其装备在身上。

▲女孩子们更换装备后外表也会发生变化哦。

和其他朋友一起冒险

之前的报道中我们曾提过，玩家是可以带着各位新娘候补一起外出冒险的。其实除了新娘候补以外，其他和主人公关系比较好、无法成为恋爱对象的普通朋友也是可以带出去一起冒险的。

▲通过选项提高她们的好感度。

▼当两人发展成恋人关系后，还会有许多甜甜蜜蜜的情侣对话哦。

大神传
小小太阳
文 胧月 美编 Juxi
舞台是天照一度活跃的中津国
中津国（又称"苇原中国"）在日本神话中位于高天原和黄泉国的中间地域，美丽的自然生命景观遍布原野。天照离去后，危机再度降临到这个世界，"小小太阳"的冒险就此拉开序幕。
展开绘卷式的冒险之旅
主人公是幼年的天照？
和风的画面与前作几乎一样
小照
新作主人公的外形是一只幼小的白狼，名为"小照"。和前作里的天照一样，小照的身体表面也有红色的隈取（日本的一种彩妆），不过二者的关系尚且不明。

本应该恢复和平的中津国

老玩家应该还记得前作与天照一同冒险的猥琐画师一寸，这次依然是他将小照带到朔夜的面前，面对中津国上妖怪四处蔓延的现状，朔夜请求小照解救这个世界，然而意外也就在此时发生了……

木精朔夜

前作中将天照召唤到现世的神木精灵，性感的服装是其特征。

小照的冒险开始了

◀故事的开端与前作大致不差，但是陷入危机的中津国，其惟一的希望就是小照

▲对话中途朔夜遭到了雷击，这也是大家们的把戏？

突如其来的落雷

▲受到雷击后朔夜失去了力量，将中津国的未来托付给小照后，她的身影就此消失。

这次的伙伴是……

前作中天照虽然有"一寸"相伴，然而在非剧情部分，一寸的戏份基本可以忽略。本作中小照多出了显眼的搭档——就是它背上清晰可见的背剑少年。在普通的游戏流程中，该少年以小照为坐骑，两人并肩战斗并协力解谜，而官方进一步宣称，这个少年其实只是小照众多搭档里的一人……

国主

神木村剑士须佐之男与奇稻田姬婚后生下的儿子，有些胆小怕事却富有正义感，立志成为与父亲一样强大的剑士。

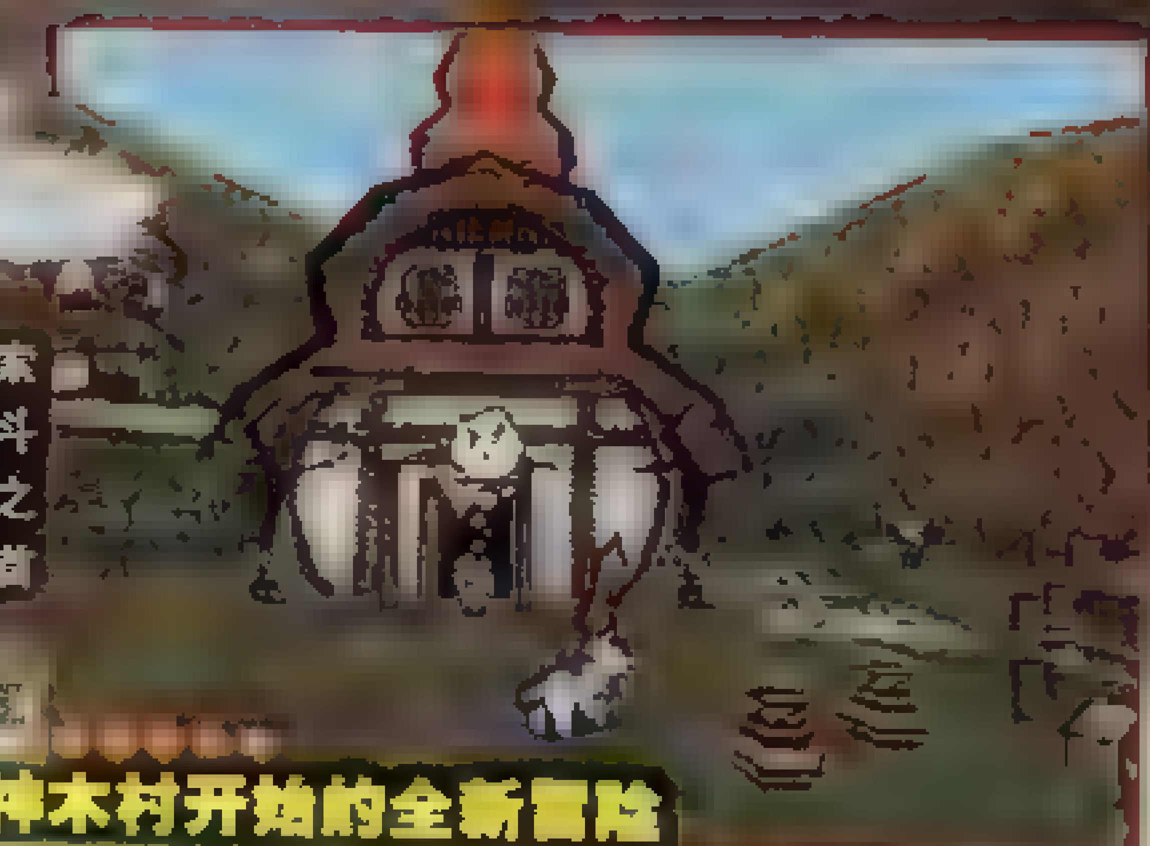
▶显而易见的桥无法承受两个人的重量，骑乘状态下绝对无法通过。此时只要使用笔画中的……便可让两个人……行走。

两个人依次通过

▶以……非同……就没问题了。

小小太阳的大冒险

本作的玩法基本继承前作，探索地图、使用多彩的动作和笔调来战斗解谜等要素的魅力均完全保留。除此之外，游戏在系统上还加入了一些系列首创的要素。



▶故事从神木村开始，首先依旧要从[illegible]作学起。

从神木村开始的全新冒险

▲[illegible]舞台果然还是神木村[illegible]

▲人物的语音和PS2版《大神》一样，使用完全架空的发音。

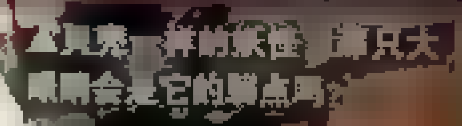
与妖怪间的战斗

丰富的动作配合笔调是左右战局胜负的重要战斗系统，相比前作，战斗的变化是玩家很在意的一点。从截图来看一如前作，但幼崽状态的国主是否能和小黑打出华丽的连击呢？

眩晕后以“一闪”终结

▲▼怎样将通常攻击与笔调相结合是战斗的技术要点。

▲以通常攻击[illegible]让它陷入眩晕状态。



▲具有[illegible]的妖怪，那只大眼睛会是它的弱点吗？

▶登场妖怪的种类大幅革新，有些可爱的敌人还真叫人不忍下手。

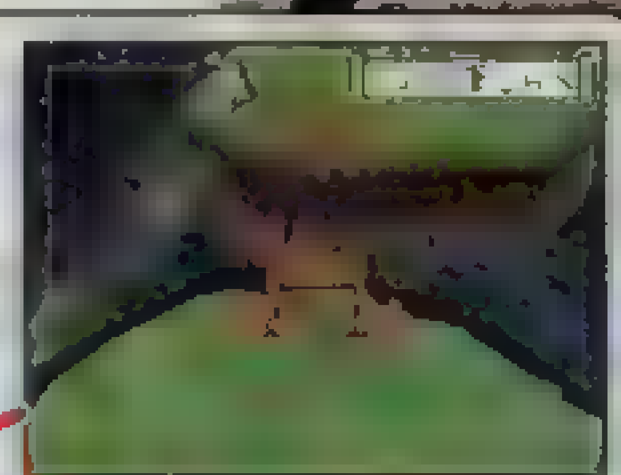
新妖怪登场

触控笔下的笔调！

早在PS2版的《大神》发售时，不少玩家就认为NDS是非常适合该游戏的平台，原因自然是便利的触控操作了。"笔调"是《大神》的特有系统，在PS2版中玩家必须使用类比摇杆来移动笔尖，操作虽然不算蹩脚，但也绝对谈不上方便。这次，玩家可以直接用触控笔在下屏轻松完成笔调操作了。

画龙

能力为"将消失或残缺的东西恢复原样"，只要用触控笔画出要修复的范围即可。

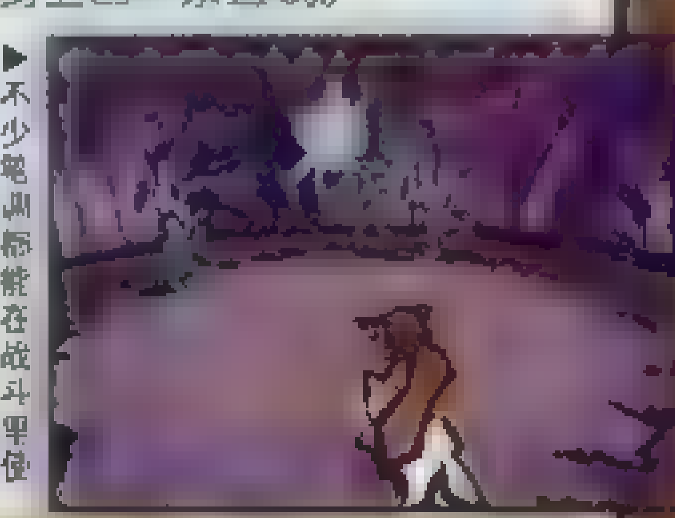


▲▶断桥阻挡了小照的前进，用笔圈着损坏的范围画出墨线便能立即修好。

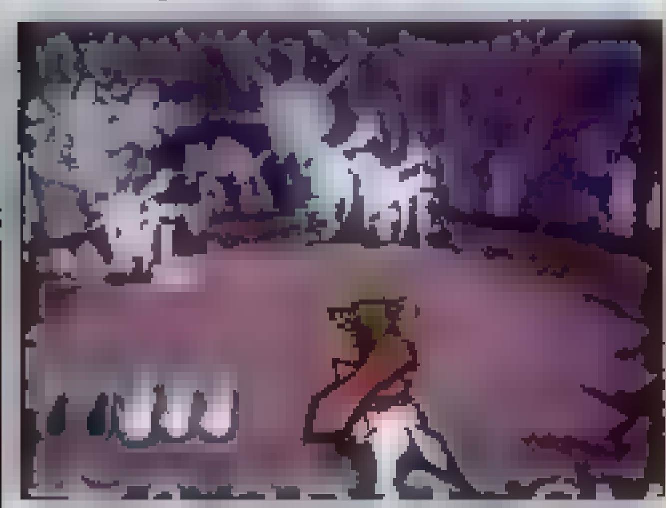
一闪

将屏幕上的物体斩为两截，不仅能用来清理路障，也能在战斗时对敌人造成伤害。发动方法很简单，只需用触控笔在目标身上画一条直线。

▶不少笔调都能在战斗里使用，一闪便是其中之一。

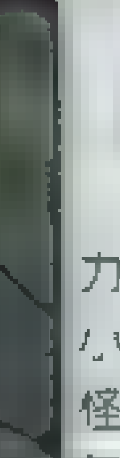


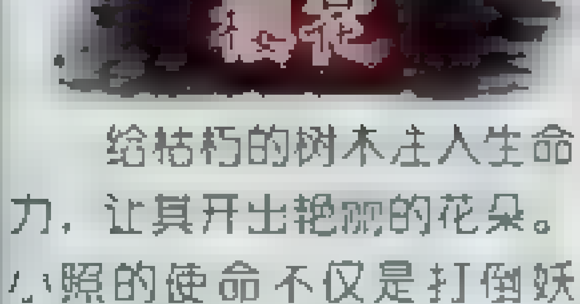
▲发动便捷的攻击技能，一条长线甚至能同时命中多个目标。



▲一闪的攻击力很高，杂兵级敌兵基本上可以秒杀。

樱花





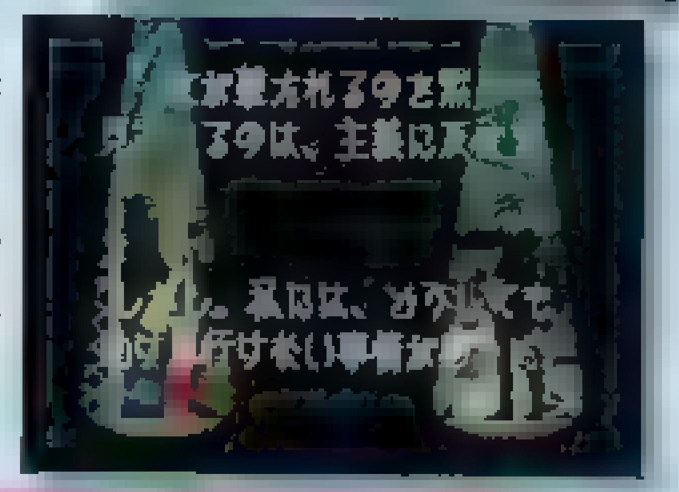
给枯朽的树木注入生命力，让其开出艳丽的花朵。小照的使命不仅是打倒妖怪，更要让因妖怪肆虐而死气沉沉的大地恢复生机。

▲树木开花后出现"幸玉"，这是让小照能力上升的经验值。

▲地图上随处可见的枯木，给它注入笔调的神力吧。

GHOST TRICK™

ゴースト トリック



曾为掌机玩家带来“《逆转裁判》系列”的知名制作人巧舟又将在NDS平台推出一款原创推理题材AVG，本作以“凭依”和“操控”为关键词，画面是“日本的美式卡通”风格，夸张大胆。在日系厂商日益保守的今天，Capcom委实也算是颇有进取心的公司，希望这部作品能给我们带来惊喜。

文 胧月　美编 Juxi

正因为死，命运才得以改变

一发子弹，夺走了主人公希塞尔的生命。他虽然“死”了，却并没有从这个世界消亡。再度苏醒时，希塞尔已经是一个拥有不可思议力量的灵魂。然而他完全记不起自己是谁、自己被何人所杀，距离灵魂消亡还有若干小时，玩家能解明真相吗？

◀「凭依」和「操控」是本作的核心系统，注意能够操控的对象仅限于物体。

为了取回记忆而奔走的死者

希塞尔

失去了生命和记忆的主人公，尽管死后变成了灵魂，却相应地拥有了不可思议的力量。

玲奈

为了达成目标奋不顾身的女警察

■正义感强烈，是很富宝定的新人警察，是希塞尔死亡瞬间的现场目击者，由于某些原因，她的性命也受到了威胁。

济科

最近距离喷火的黄金猎枪杀手

■身分不详的杀手，人称"巡警济科"，却从来不曾……

嘉音

被卷入希塞尔事件的少女

■与小狗"米莎"一起居住在公寓中的某房间，受命运捉弄而被卷入麻烦的事件中。

凭依和操控的实际流程

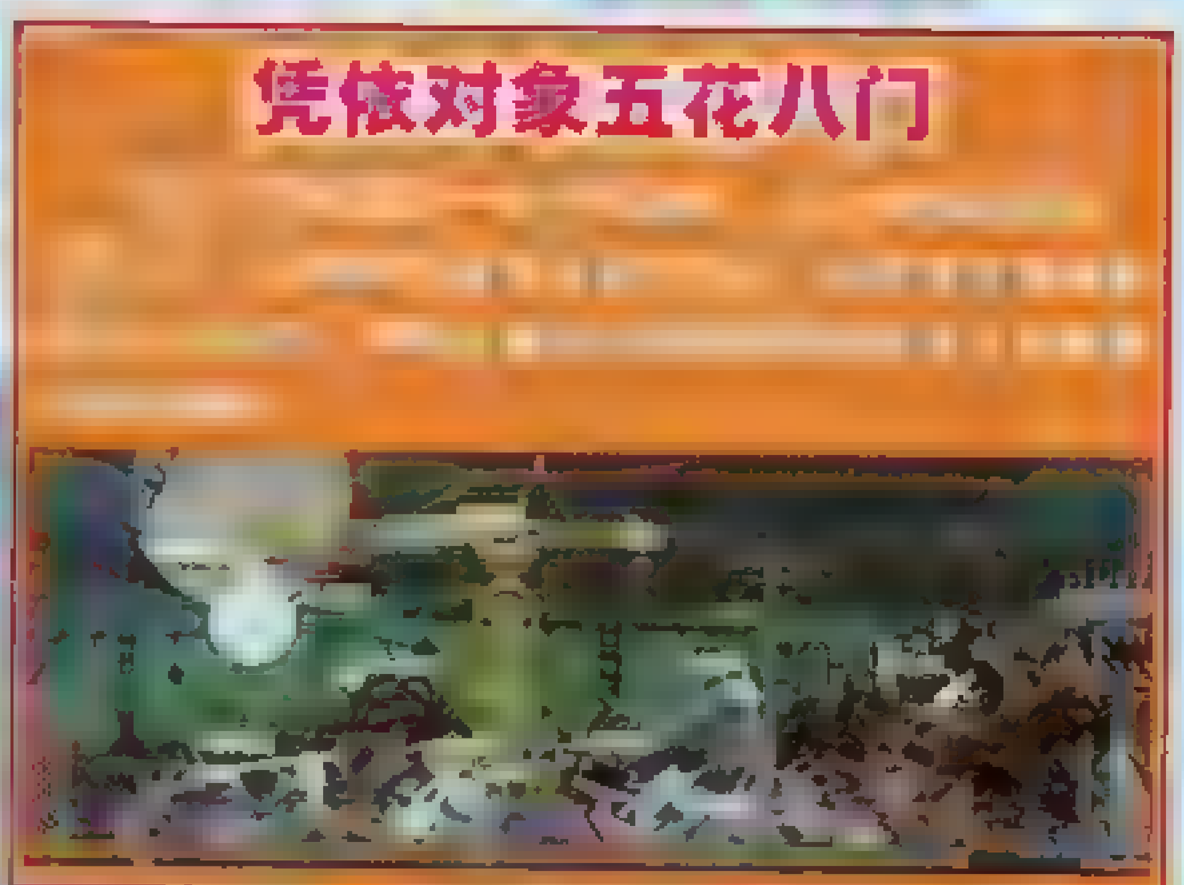
●～●距离玲奈死去的命运还有4分钟，如果在这段时间内无法帮助玲奈，命运会就此无法改变并导致严重的后果。●希塞尔第一次挑战"凭依"和"操控"，究竟能否顺利救下玲奈呢？

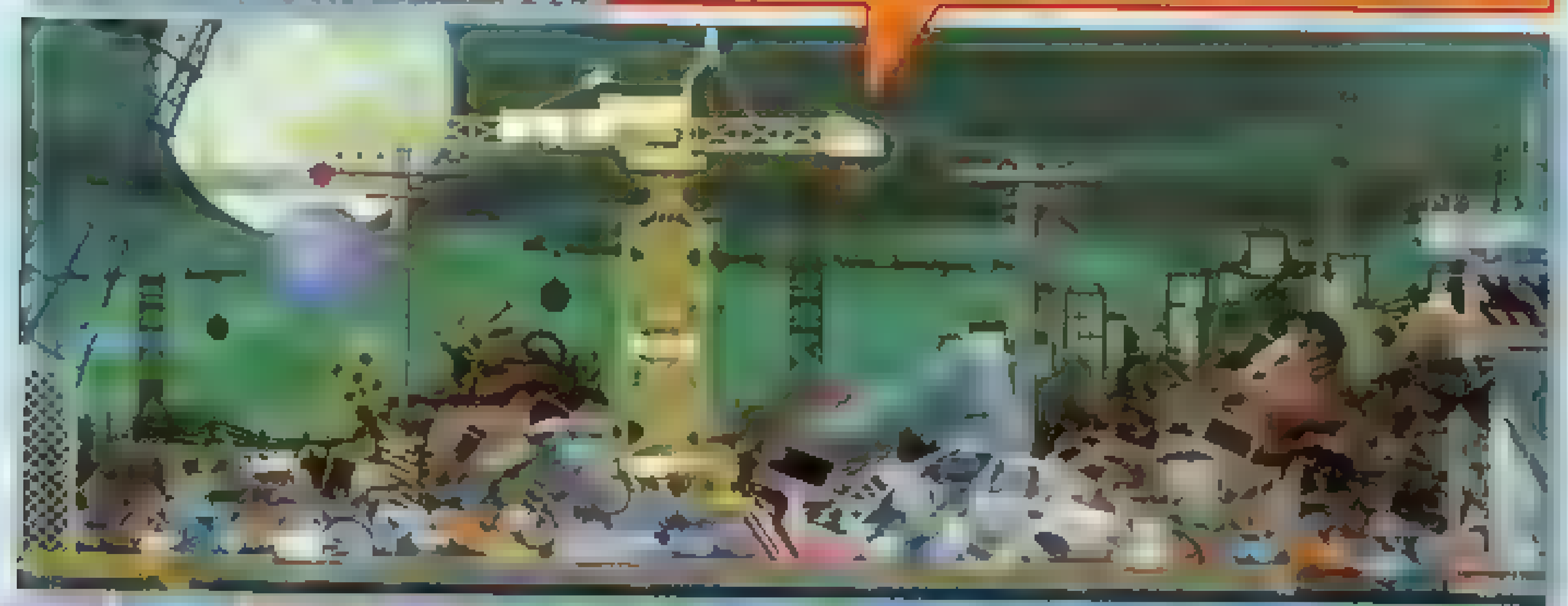
●～●这是凭依的流程，希塞尔能凭依到物……物体的核心连接到一起，便可完成"凭依"。

对物体凭依后再操控

前文多次提到希塞尔的“不可思议的力量”，那便是将灵魂移动到特定的物体上（凭依），接着让该物体按照自己的意愿行动（操控），以此对周围产生种种影响。

凭依对象五花八门

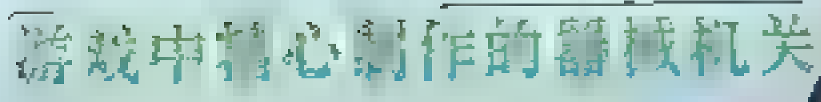




うわッ！
とまれ！
ダレだッ！

●～●凭依到遮断器上后，抬高遮断器的杆部，击落杀手的武器。
●玲奈借此机会撞倒济科后夺路而逃。
●追赶来的济科再次用猎枪指住玲奈。

●～●玲奈再度面临绝境，在济科准备痛下杀手之际，吉他声莫名地响起，不消说，这自然也是希塞尔的小把戏。
●可是玲奈再次被济科追赶，没有时间磨蹭

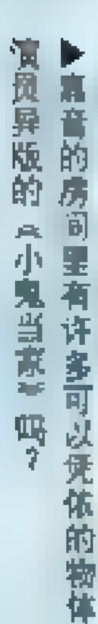


以下是本作中登场的一部分可凭依物体，凭依它们就能做一些有趣的事情，发挥你们的想象力吧。

凭依到所有场景的所有东西

故事从希塞尔死亡之夜开始，灵魂的存在时间仅限于早晨到来前，必须在有限的时间内揭开所有谜题。除了前面出现的广阔室外场景外，事件也会发生在公寓的房间内。凭依对象和操控方法都需要玩家开动自己的脑筋，有想象力才能改变命运。

◀灵魂形态的希塞尔拜访一所公寓，杀手济科突然出现！戴着耳机的嘉音似乎还没有意识到危机降临，



▶嘉音的房间里有许多可以凭依的物体，这是要上演灵异版的《小鬼当家》吗？

死マデ 3
運命更新!
かたづきました

嘉音的

●离时限越来越近，稍有偏差就会导致玲奈身亡。

●这里的自行车似乎可以操作，迅速而准确地操控它吧。

●玲奈获救，命运就此发生改变，故事进一步向前推进。

●[illegible]希塞尔会死不[illegible]吧？

文 晓月 美编 璐薇

本文是游戏发售前的最后一报，信息量充足。尽管还没玩到游戏，玩家已经可以把握住游戏的轮廓了。看得出来，本作又是一款相当杀时间的作品，仲魔、恶魔情报、道具收集和支线任务均让游戏大幅扩容。对于《女神》爱好者来讲，幸福的到来之快还让人有些不敢相信。（笑）

异空间里还存在着恶魔以外的生命体？

光环视频收录

STRANGE JOURNEY

被神委派的黑翼天使

天使 麦斯特玛

出现在调查队众人眼前、自称“天使”的存在体。他作为神的信使，向调查队透露了异空间乃至人类的结局。在主人公的眼前，这位天使不但展示了破坏恶魔结界的力量，还擅长“灵”方面的技艺。

TIPS

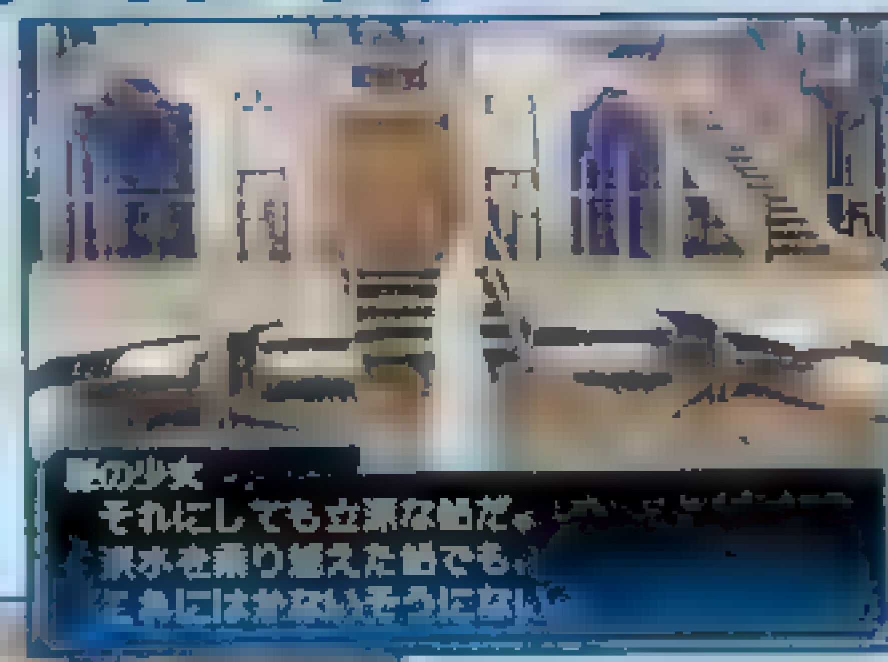
麦斯特玛是希伯来语中“憎恶”……在旧约外典中，最初是天使的麦斯特玛因贪恋人类女性而沦为堕天使。如果该典故依旧在本作里得以体现，那么该角色将非常值得玩味。

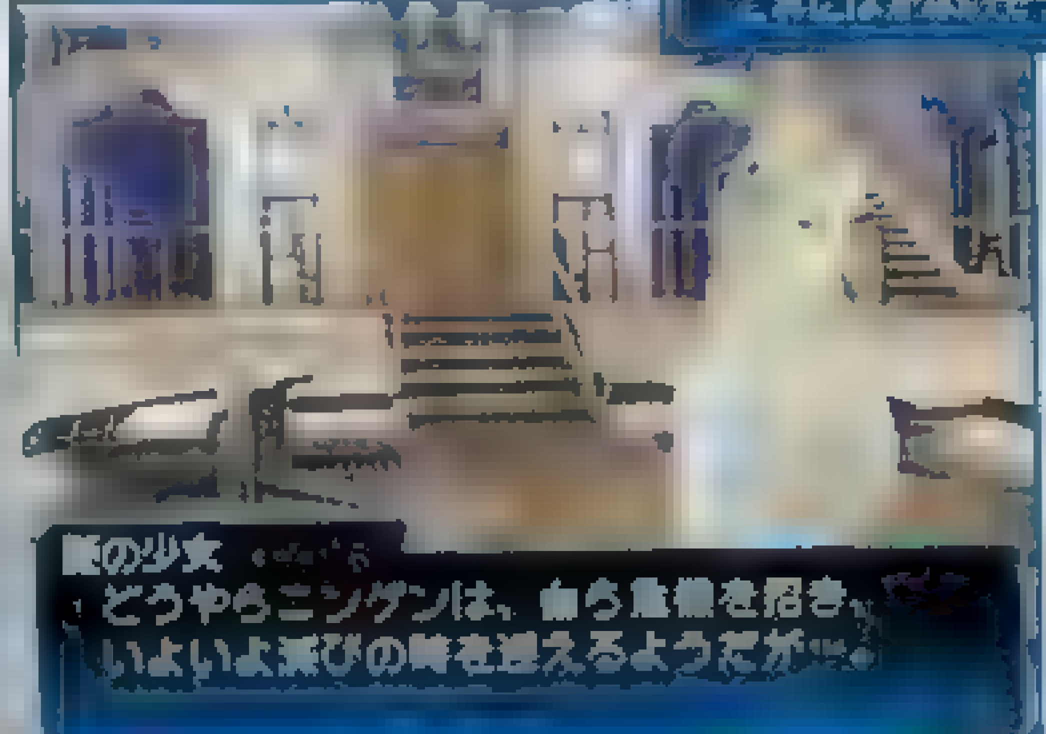
▲天使……形象……总透着不祥的信息，他来访的真意到底是……

教示主人公的少女

谜之少女

突然出现在调查队旗舰“红色妖精号”里的少女。眼神淡漠，一副支配者似的神情。她的话语表现出旁观的态度，还是说这场异变只是她的一场游戏？





▲她所说的“毁灭之时”是指地球被异空间吞噬，继而人类全都灭亡吗？而人类的灭亡如她所言，是“自作自受”？

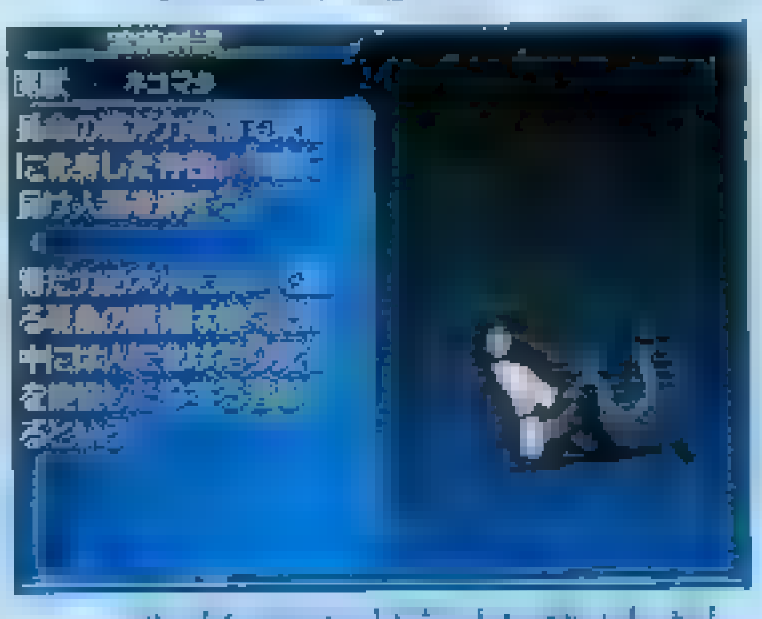
◀淡然地将红色妖精号与诺亚方舟作比较，难道在遥远的太初她就已经存在于这个世界上？

TIPS
从眼神和头发的颜色来看，这个少女有人为是系列的老朋友——路西法的化身。

有效使用恶魔全书递

直接说得或通过合体获得的恶魔都可以登录到“恶魔全书”里，这也是DEMONICA服的机能之一。玩家可随时调出全书，查看登录的恶魔信息，包括种族、数值、现实典故里的恶魔解说等。另外，只需要支付一定的魔货就可直接召唤出登录过的恶魔。由于每种恶魔的信息都可以多次覆盖，玩家便能将自己作成的得意仲魔登录到全书里，下次即使在合体时将该恶魔牺牲掉，也可以通过恶魔全书立即召唤出完全相同的另一只来。

获得仲魔后信息之后全部登录



◀记叙了该恶魔在神话、传说、怪谈内的出典，喜欢神话或灵异的玩家必读。

能随意阅览恶魔情报

支付魔货后召唤

◀合体会牺牲掉作为素材的两只恶魔，只要事先在恶魔全书里将素材恶魔的信息登录好，就可以随意召唤，只要魔货充裕，自己很快就能组建出强大的恶魔军团。

系列中第一次出现的新系统

恶魔交换

本作新搭载的恶魔交换系统能够将自己育成的恶魔与其他玩家交换。不过，交换恶魔并不要通过联机，而是将仲魔对应的密码告诉别的玩家，然后对方在自己的机器里输入相同密码即可召唤。召唤这些恶魔需要消耗游戏里的货币（魔货），且恶魔等级不能比主人公高的原则依然雷打不动。使用恶魔结晶育成自己独有的珍贵技能携带仲魔，与朋友分享吧！

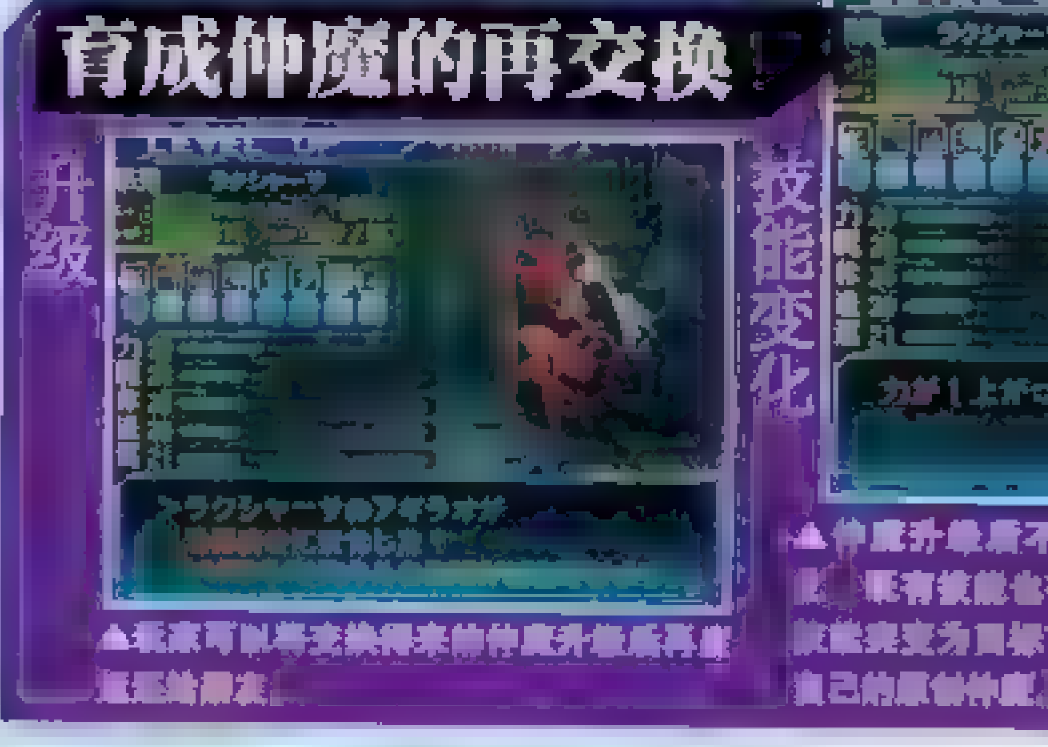
通过输入密码 其他玩家育成的仲魔 就可以召唤了

▶各种恶魔都可以通过密码来获得。自己无法作成的仲魔也可以借由他人之手作成，非常便利的机能。

TIPS

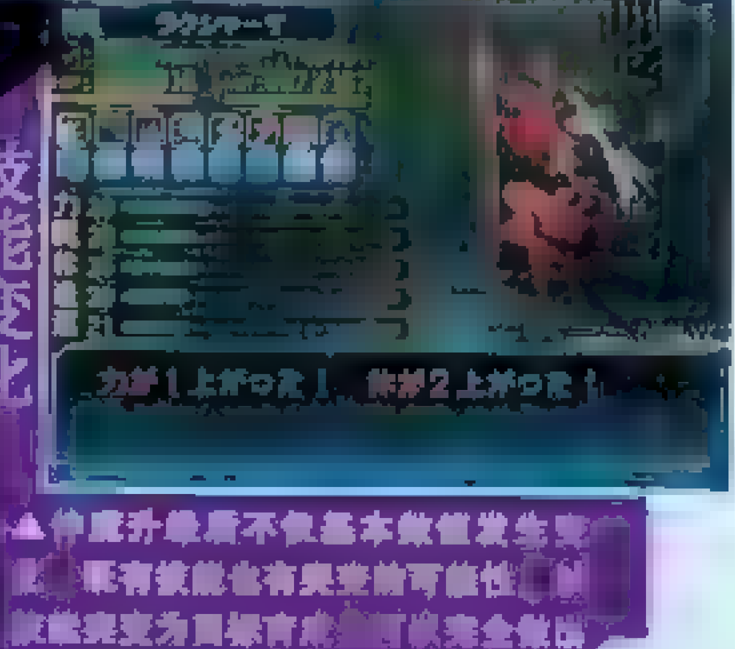
这种不需要联机就能以密码交换仲魔的系统实际上是Atlus的官方全书里冗长的密码包含了恶魔的种类、等级、数值、技能等所有信息，也就是说，实际上玩家之间并没有真正"交换"仲魔，而是将自己的仲魔生成对应的官方全书数据再告诉别人罢了。一旦密码的法则被破解，玩家只要在游戏中有足够的货币，就可以任意召唤想要的任何一只恶魔。为了保证游戏的平衡性和可玩性，还是慎用为妙。

育成仲魔的再交换



升级

▲玩家可以将交换得来的仲魔升级后再发还给朋友！



技能变化

▲仲魔升级后不仅基本数值发生变化，原有技能也有突变的可能性，以技能突变为目标育成，可以完全做出自己的原创仲魔！

恶魔间的

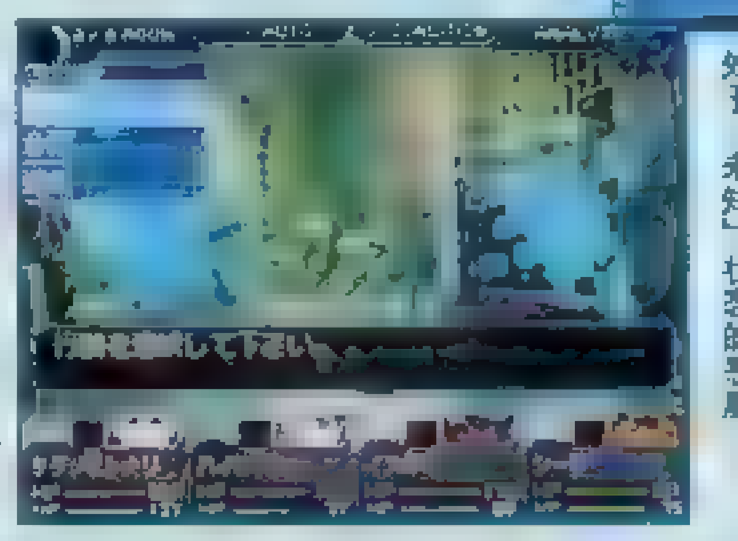
在异空间探索的过程中，调查队发现了谜之实验场。这里充斥着各种实验痕迹，并且还发现了被囚禁的恶魔。除了调查队以外没有人类进入过异空间，即表明恶魔在拿恶魔做实验。这个不可思议的地方究竟还有什么东西在等待着我们？

异空间到处弥漫着疯狂和未知的空气

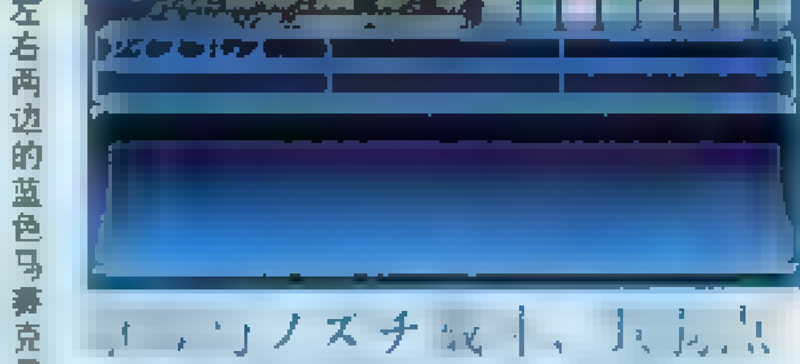
[illegible] 百战不殆

1.先掌握恶魔的信息

攻击弱点是《女神》家族一贯的战斗要决，但玩家无法在一开始就知道敌方恶魔对每个属性的抗性，这时就要用到"ANALYZE"系统了。每次打倒一只恶魔或将其收为仲魔时，该恶魔的解析度（ANALYZE等级）就会有少许上升，弱点、体力等情报会随之显现。将ANALYZE等级达到最大的恶魔收为仲魔后，该仲魔在升级时就能赠予玩家恶魔结晶。



◀左右两边的蓝色马赛克是尚处于「未知」状态的恶魔。



ノズチ

2.与攻击敌方弱点的仲魔形成连击

マハジオ 攻击ノズチ

CO-OP发动

"WEAK"

解析恶魔的情报把握住其弱点，战斗就会向着有利的方向发展。然而在危险的异界，稍有疏忽就会断送自己的性命。既然如此，就以新加的"恶魔CO-OP"系统来打败那些棘手的恶魔吧。

成功攻击到敌方弱点时，我方紧接着自动发动的连续攻击成为"恶魔CO-OP"。只不过该技能的发动有一个条件，那就是发动连击的我方单位必须与成功攻击到敌方弱点的仲魔隶属同一"阵营"。只要玩家安排巧妙，一回合就能完成最大的四连击，大幅削弱敌方的战力。

阵营

阵营是关系到恶魔CO-OP能否成功发动的要素。主人公的阵营根据玩家的行动和选择会发生变化，恶魔则隶属各自的固定阵营，大致分如下三个。

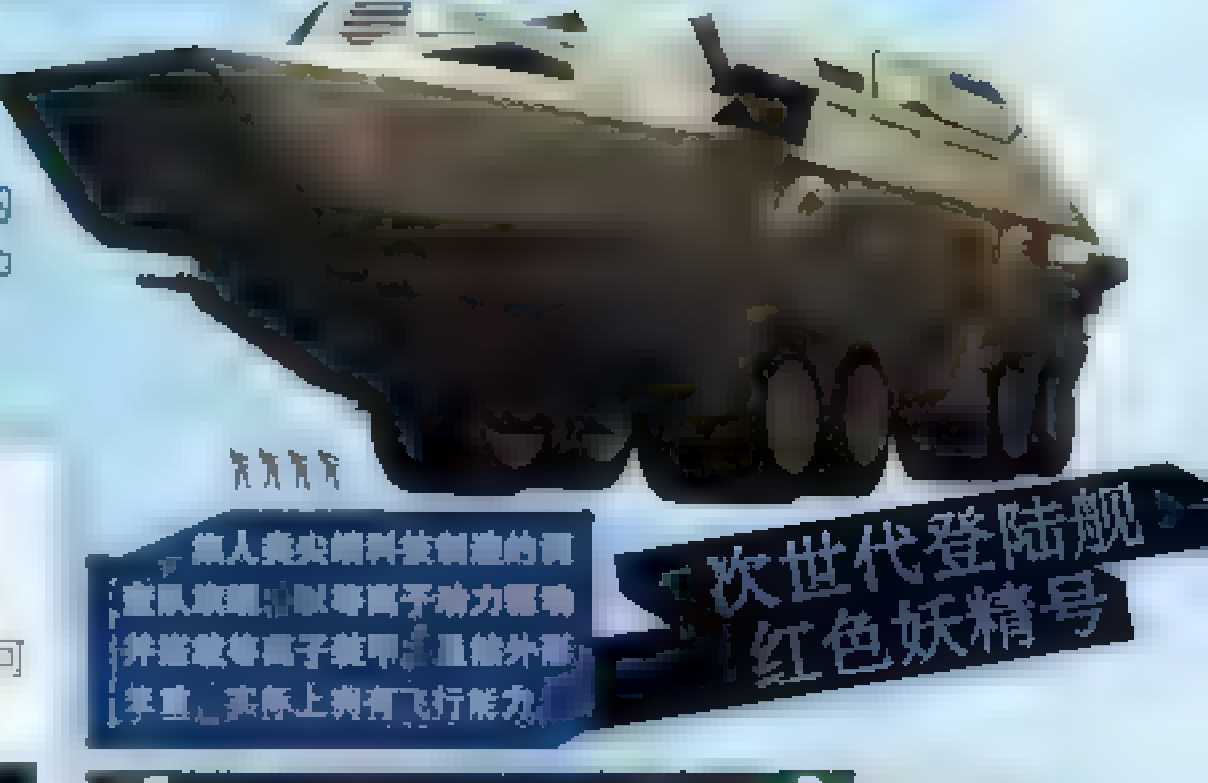
LAW
注重秩序的阵营，[illegible]天使为该阵营的代表种族。

NEUTRAL
处于LAW和CHAOS中间，没有过激的破坏思想，[illegible]秩序[illegible]

CHAOS
[illegible]

移动基地"红色妖精号"的内部构造

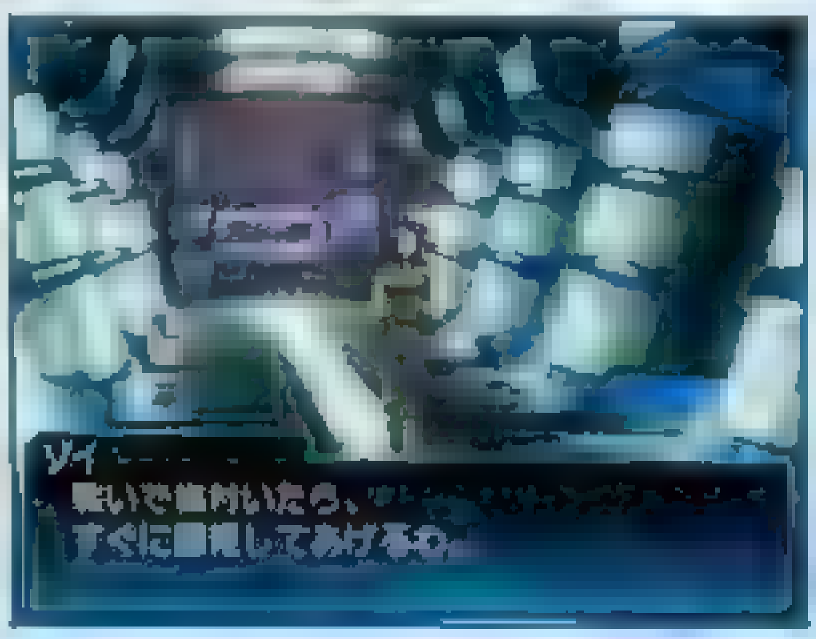
调查队的旗舰"红色妖精号"是主人公的基地，提供各种后勤支援。这里既有下达各种任务命令的司令室，也有开发道具的研究所，下面就将内部主要设施全部公开。



集人类尖端科技制造的调查队旗舰，以等离子动力驱动并搭载等离子装甲，虽然外形笨重，实际上拥有飞行能力

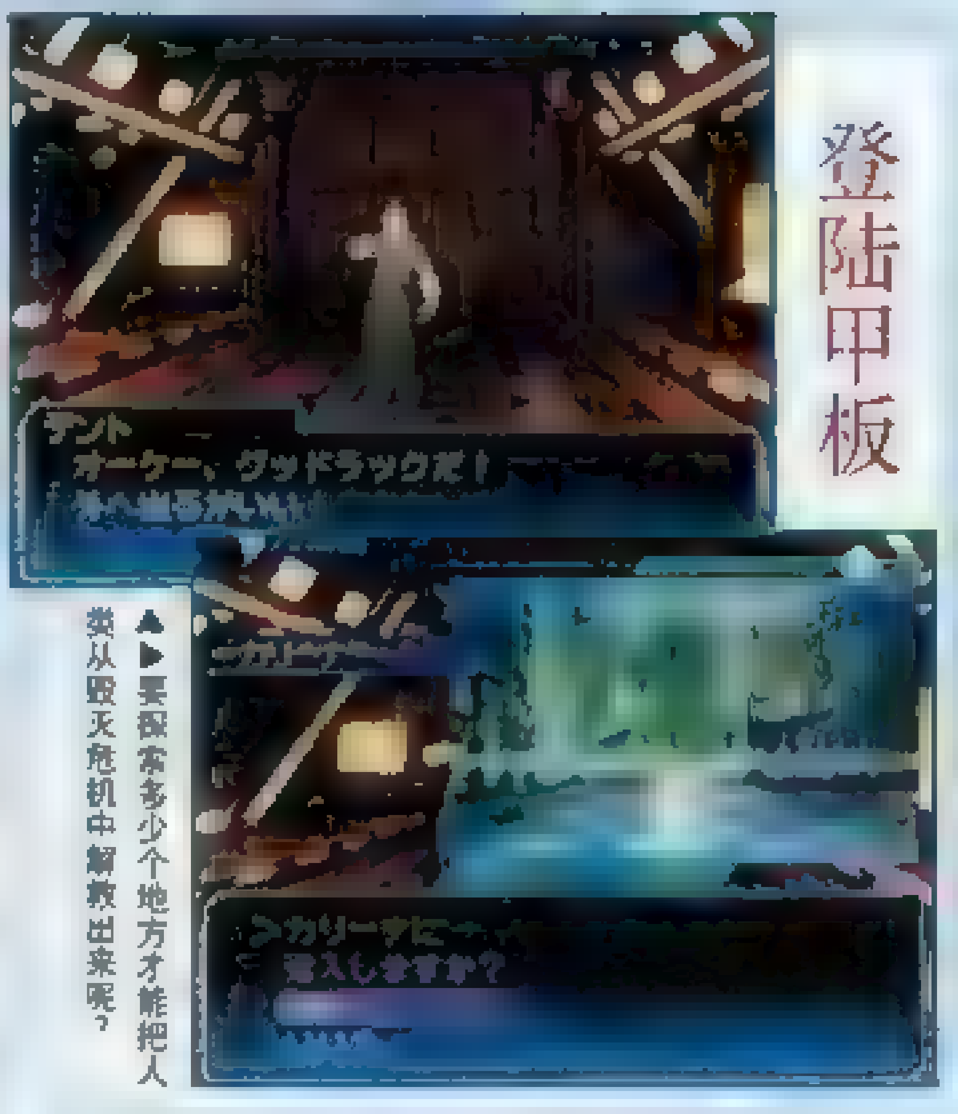
医疗室

为调查队成员和仲魔治疗伤病的场所，相当于以往的"回复之泉"。但他们是如何能够为超越常识的恶魔治疗的呢？



▶把治疗对象全身都放到医疗容器里。

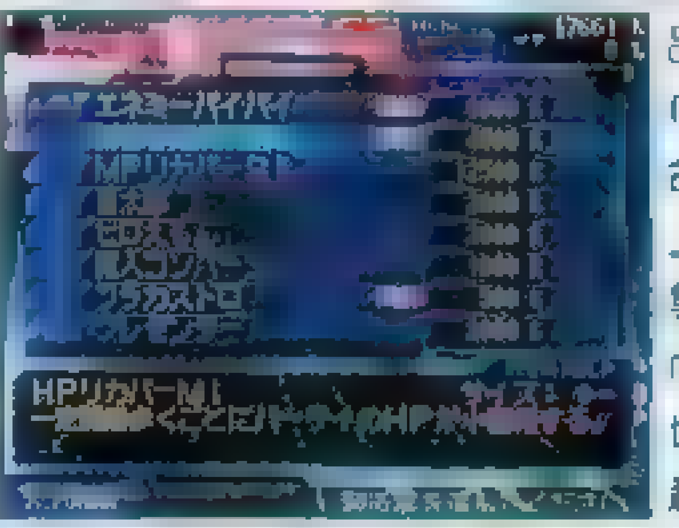
登陆甲板



▲▶要探索多少个地方才能把人类从毁灭危机中解救出来呢？

研究所

异界的谜之物质forma可在研究所里被加工成武器、防具、消费道具等探索必备品。所有的forma能够组合成250种以上的道具，为集齐这些道具而收集forma也是游戏的乐趣之一。



▲开发完的道具仍需花钱购买。

夺取的稀有forma

收集各种各样的道具

道具

作战司令室

红色妖精号的中枢，格亚队长会在这里向玩家下达各种任务命令。玩家还可以在司令室与舰船管理程序的虚拟人格"亚瑟"取得联系，亚瑟会为即将执行的任务立案，并负责信息支援。游戏记录的存储和读取都在这里进行。

◀亚瑟负责把握红色妖精号的整体状况，对玩家下达正确的指示。

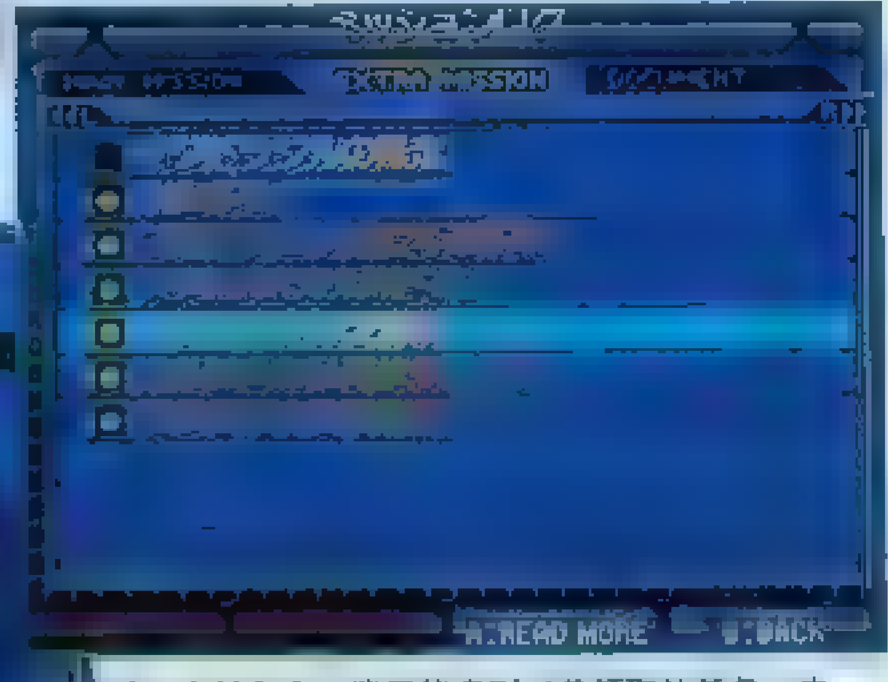
丰富的深度要素让冒险更加好玩！

这里要为大家介绍的是主线以外的有趣要素，探索累了的玩家可以暂时停止主线攻略，以“EX任务”（支线任务）为中心。

60种以上的EX任务

所谓“EX任务”是指除调查异空间的主线任务外，由调查队员或恶魔委托的任务，并非强制玩家去完成，玩家可自由选择接受与否。不过，完成任务均能得到不错的报酬。

从恶魔处领取任务？



◀▲在任务表一览里能查到当前领取的任务，由于没有时间限制，玩家可以先一口气接下来，有心情的时候就去完成吧。

确认游戏成绩的“游戏称号”

玩家在异空间里的表现会自动被记录下来，比如“胜利战斗多少次”、“掉进陷阱多少次”等等，完成一定数量的统计能获得各种称号。项目五花八门，共计150多种。

▶与恶魔交涉时如果执着于索取金钱，就能得到“恶魔寄花钱”称号。

▲称号与恶魔对话、恶魔合体和战斗都有关联，通过统计的项目来预测称号内容也是相当有趣的部分。

时隔八年，徽章机器人登陆NDS！

GB时期自从《口袋妖怪》走红后，以收集、育成、对战为卖点的游戏就不断涌现，其中的《徽章机器人》就属于这里面比较成功的例子之一。系列除了具备刚才提到的几个特点外，还将机器人与昆虫要素融入到了游戏中，使其在青少年中获得了不错的口碑。下面要介绍的，就是《徽章机器人》准备于NDS上发售的最新作。

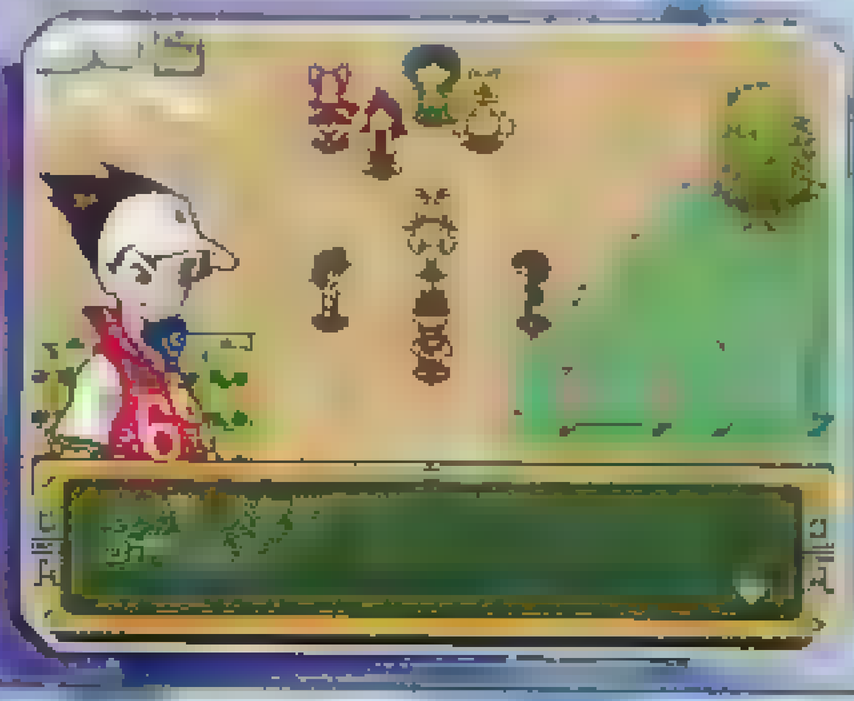
文 乌冬 美编 咕噜

Story

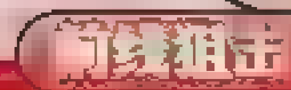
未来世界，一种独立思考的朋友型机器人"徽章机器人"在世界范围内流行了开来，无论是大人还是小孩都热衷于使用徽章机器人进行的徽章对战之中。然而主角雨仓东却没那么幸运，不但不能进行徽章对战，还被严厉的父亲禁止接触徽章机器人，不过在某一天，以某件事为契机雨仓东得到了徽章机器人，并且为了得到父亲的认同，雨仓东向将徽章机器人用于不正当用途的组织发起了挑战……

雨仓东

▲一次偶然机会下，主人公终于获得了自己的徽章机器人。



◀获得徽章机器人的主人公马上将其投入到徽章对战中。



战斗概要

游戏最大的魅力就在于徽章对战，本作支持最大3对3的团体战，对战中只要把对方作为队长机的徽章机器人破坏就可获得胜利。但是对战有时间限制，如果没在限定时间内决出胜负的话，就会按受到的伤害和残余机器人数量来判定胜负。

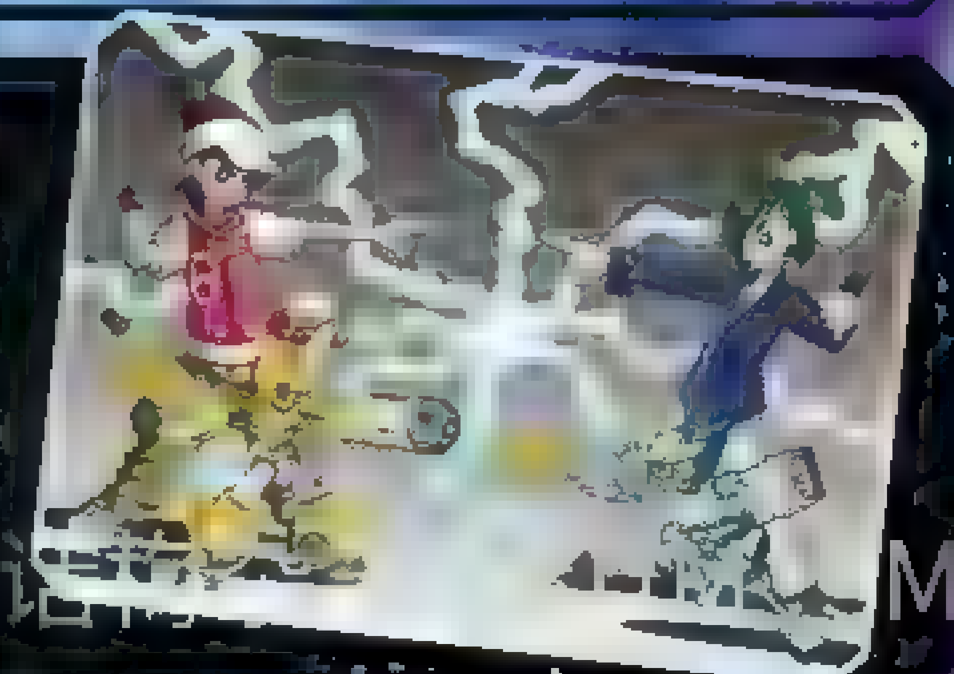
▲NDS版的战斗画面由全3D表示。

登场的徽章机器人

作为系列最新作，当然会收录许多全新的徽章机器人，而对过去作品有感情的老玩家也不必担心，日版本中的徽章机器人也会由设计者重新绘制后再次登场。

双版本注目！

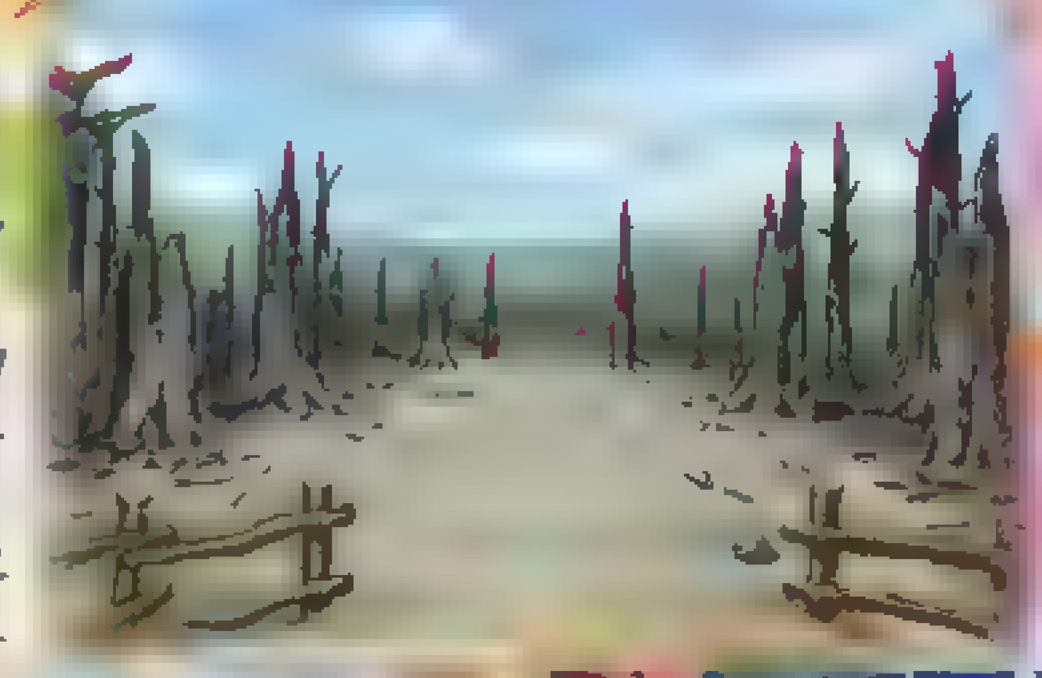
这次的《徽章机器人DS》将分为《[illegible]》和《[illegible]》两个版本发售，版本之间的区别在于主人公最初入手的徽章机器人将会不同，从而导致之后入手的部件也会有所差异。



大人气“《工作室》系列”的最新作终于有消息了，厂商暂时只公布了游戏的剧情以及几位主要人物，系统方面尚未有详细介绍，不知本作的系统会不会有什么崭新的东西。好了，废话不多说，先来看看最新的资料吧。

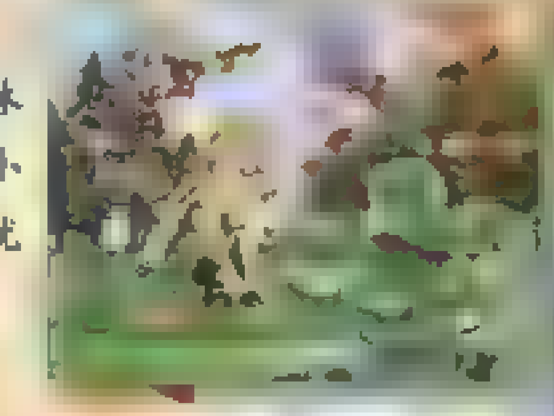
文 洋葱　美编 Juxi

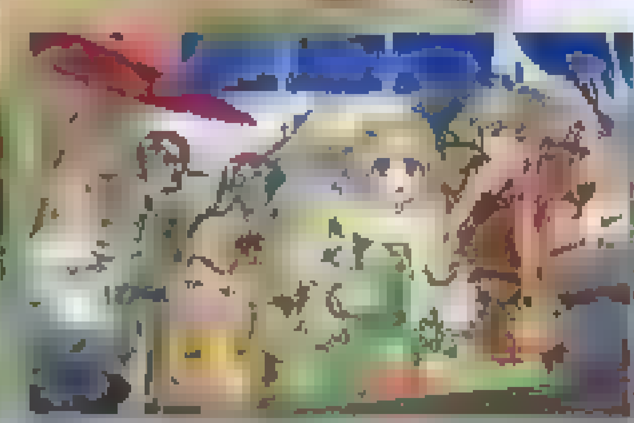
STORY

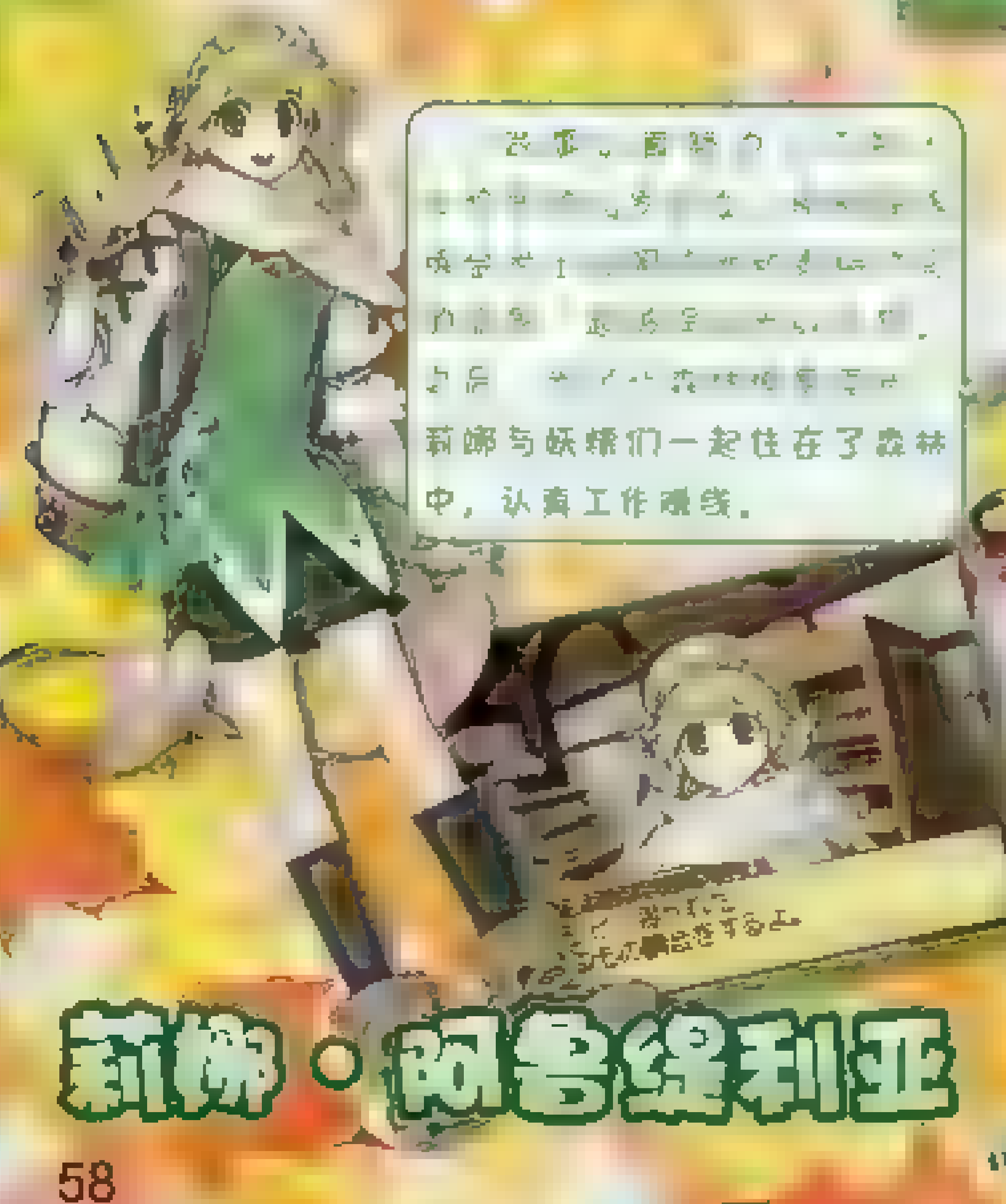


经过多次的努力，少女莉娜终于在第三次参加国家测试时获得了“炼金术士”的头衔。莉娜马上跑到了青梅竹马流昂的家中，打算好好炫耀一番，谁知流昂正在和家人吵架，最后一怒之下还跑了出去。担心流昂的莉娜一直追在他的身后，回过神后两人发现他们已经跑到了国境外的森林中。

两人因眼前的景象惊呆了，因为森林中正燃烧着熊熊烈火。就在此时，一只小妖精跑了出来，并指着两人道：“你们就是纵火犯”……







莉娜与妖精们一起住在了森林中，认真工作赚钱。

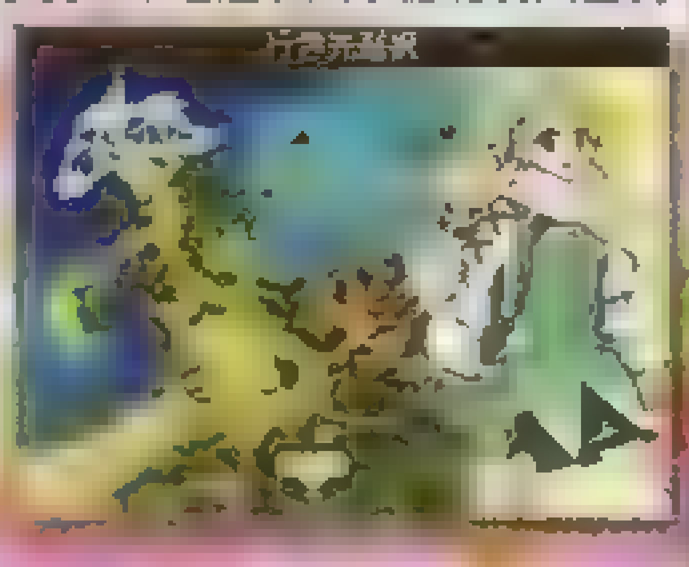
莉娜·阿鲁缇利亚

流昂·佛鲁克

莉娜的青梅竹马，父亲是一名优秀的木匠。希望成为一名骑士的流昂并不想继承父亲的事业，因此两人大吵了一架。被误认为纵火犯后，流昂与莉娜一起参与了森林的还原工作。

赚钱、赚钱！

为了证明自己的清白，莉娜和流昂决定将森林恢复原貌，不过这项大工程需要大量的资金。为了获得金钱，玩家需要活用莉娜的炼金术，通过制作道具高价卖出等方式赚钱。



◀做生意的第一步就是到各地打听情报，以此来得知最近什么东西的价格比较高，之后只要收集素材成功做出该物品就能以高价卖出获得不小的利润。

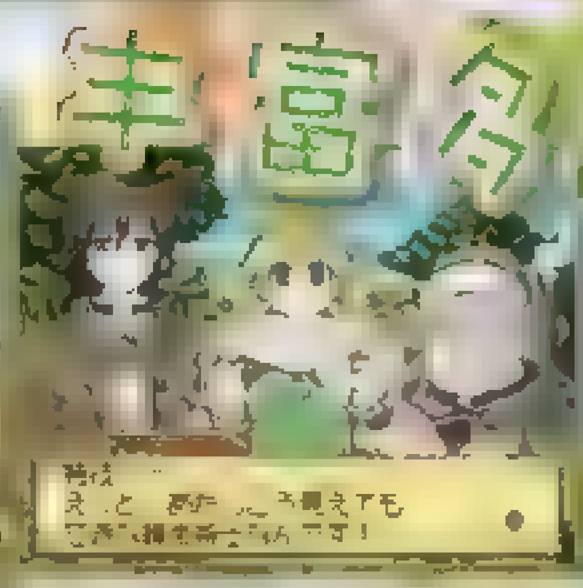
▶以往作品中进行调合都需要回到作为据点的工作室，而本作中可以直接在帐篷等地点进行调合，不需要每次都跑回去，方便了不少。

杰拉尔·德切

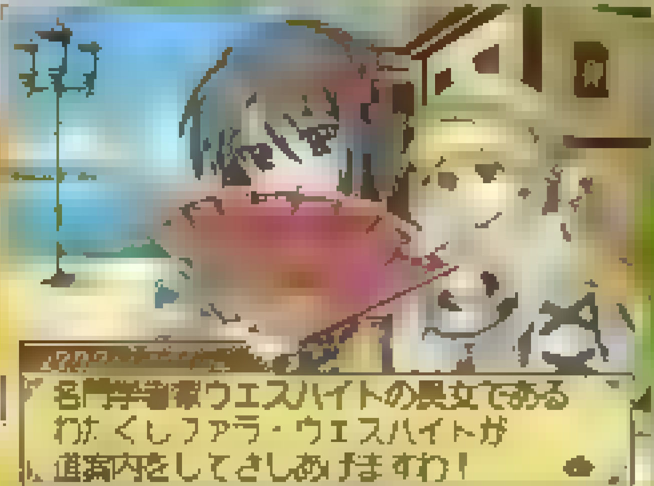
法拉·维斯海特

丰富多彩的事件

做生意的过程中莉娜和流昂会认识各种各样的人，并触发许多有趣的事件。

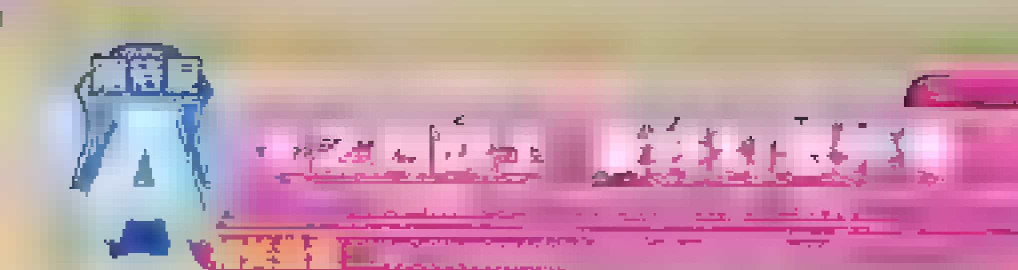


▼突然被法拉认作为对手，比起对手莉娜更希望和她成为朋友



▲迷路的莉娜遇到了一个亲切的人。

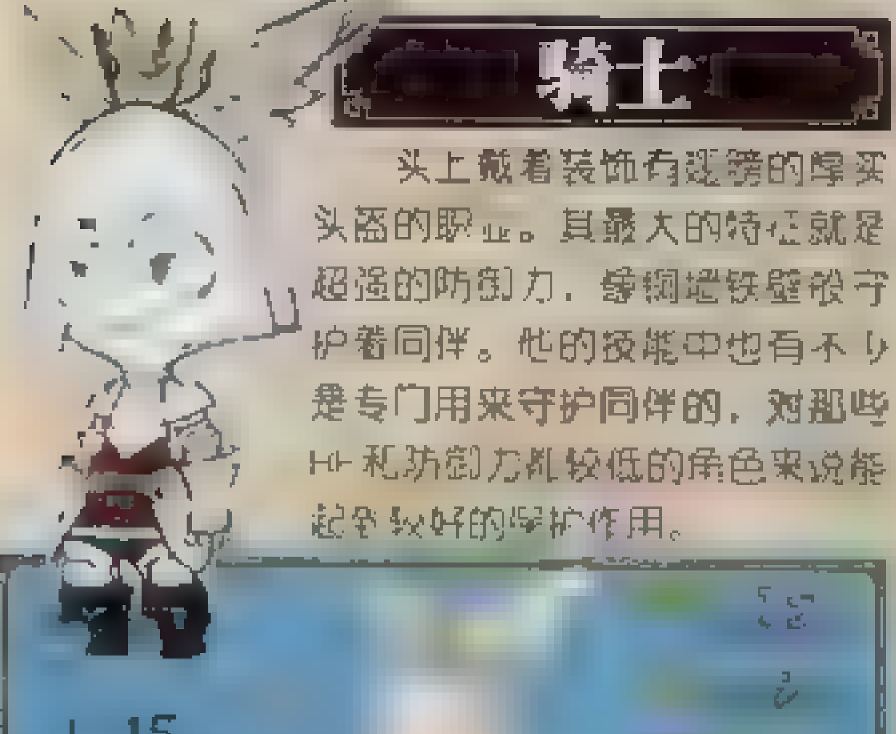
▲旅途中遇到了魔物。



文 雷伊　美编 澄香

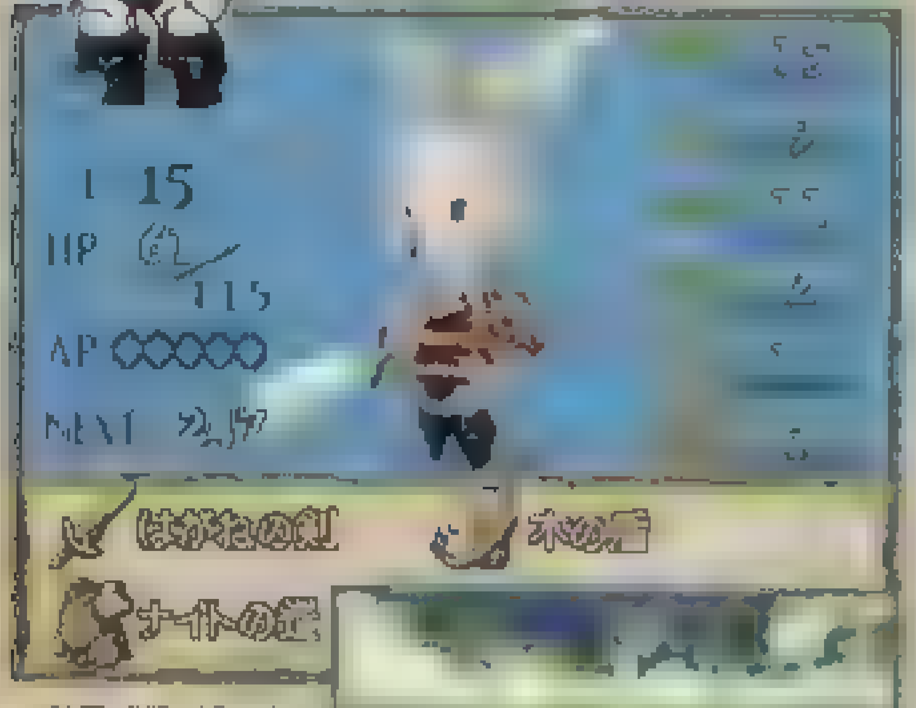
光の4戦士™
ファイナルファンタジー外伝

虽然在叫法上变成了“王冠系统”，但该系统在本质上依然是大家所熟悉的转职系统。117辑中曾经为大家公开了部分职业（王冠）的设定图，这次部分设定图所对应的职业也已经公开，下面就让我们一起来看一下吧，其中可有不少职业是首次出现在“《最终幻想》系列”中呢。



骑士

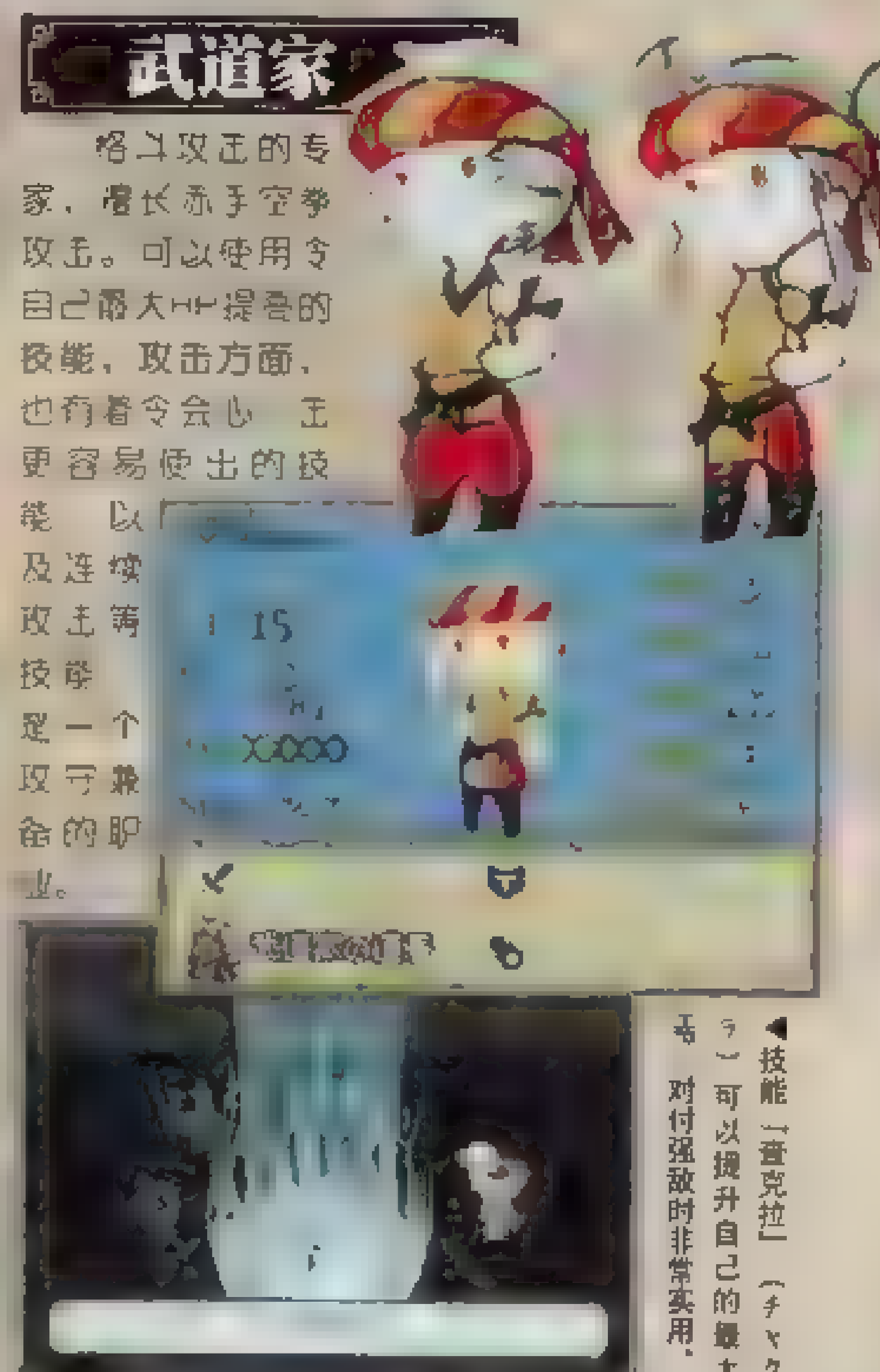
头上戴着装饰有翅膀的厚实头盔的职业。其最大的特征就是超强的防御力，宛如铜墙铁壁般守护着同伴。他的技能中也有不少是专门用来守护同伴的，对那些HP和防御力较低的角色来说能起到较好的保护作用。



▶利用“吸引”（ひきつけ）技能，就可以将敌人的注意力集中到自己身上，减少它们攻击弱小同伴的机会。

武道家

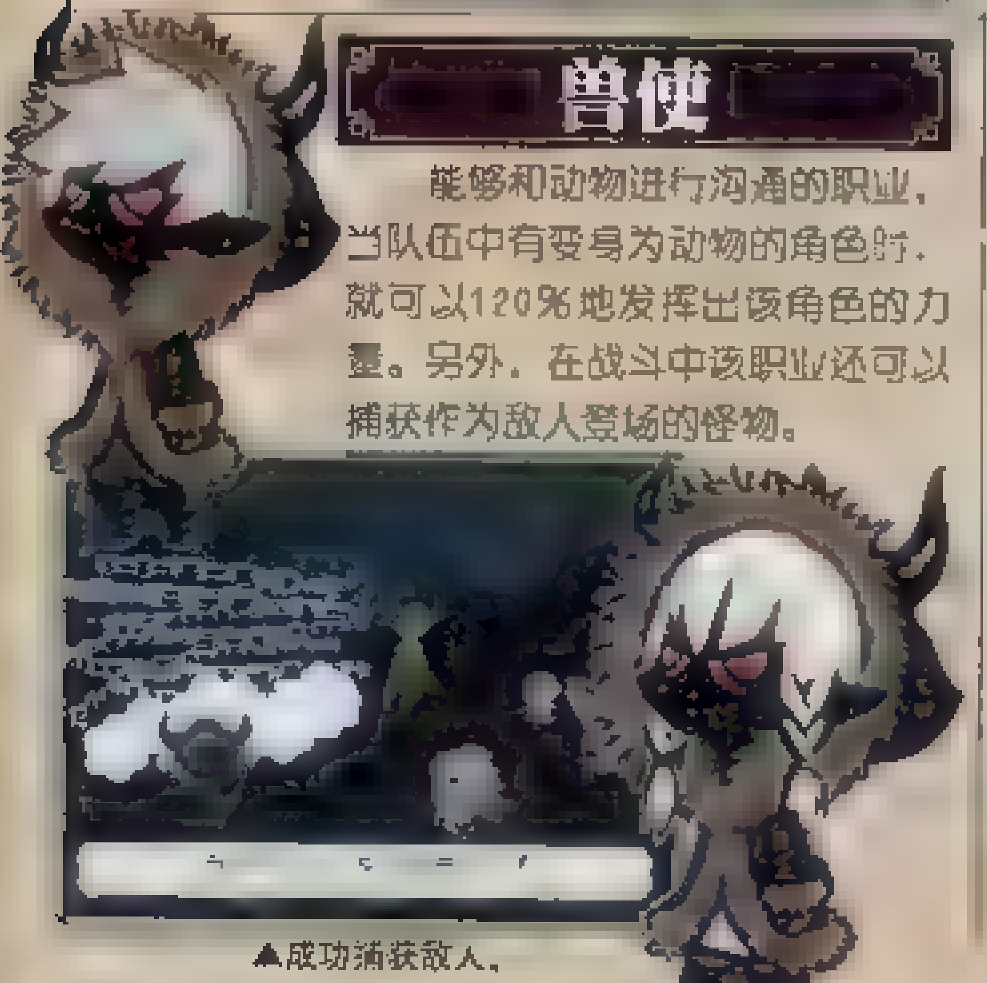
格斗攻击的专家，擅长赤手空拳攻击。可以使用令自己最大HP提升的技能，攻击方面，也有着令会心一击更容易使出的技能，以及连续攻击等技能，是一个攻守兼备的职业。



◀技能「查克拉」（チャクラ）可以提升自己的最大HP，对付强敌时非常实用。

兽使

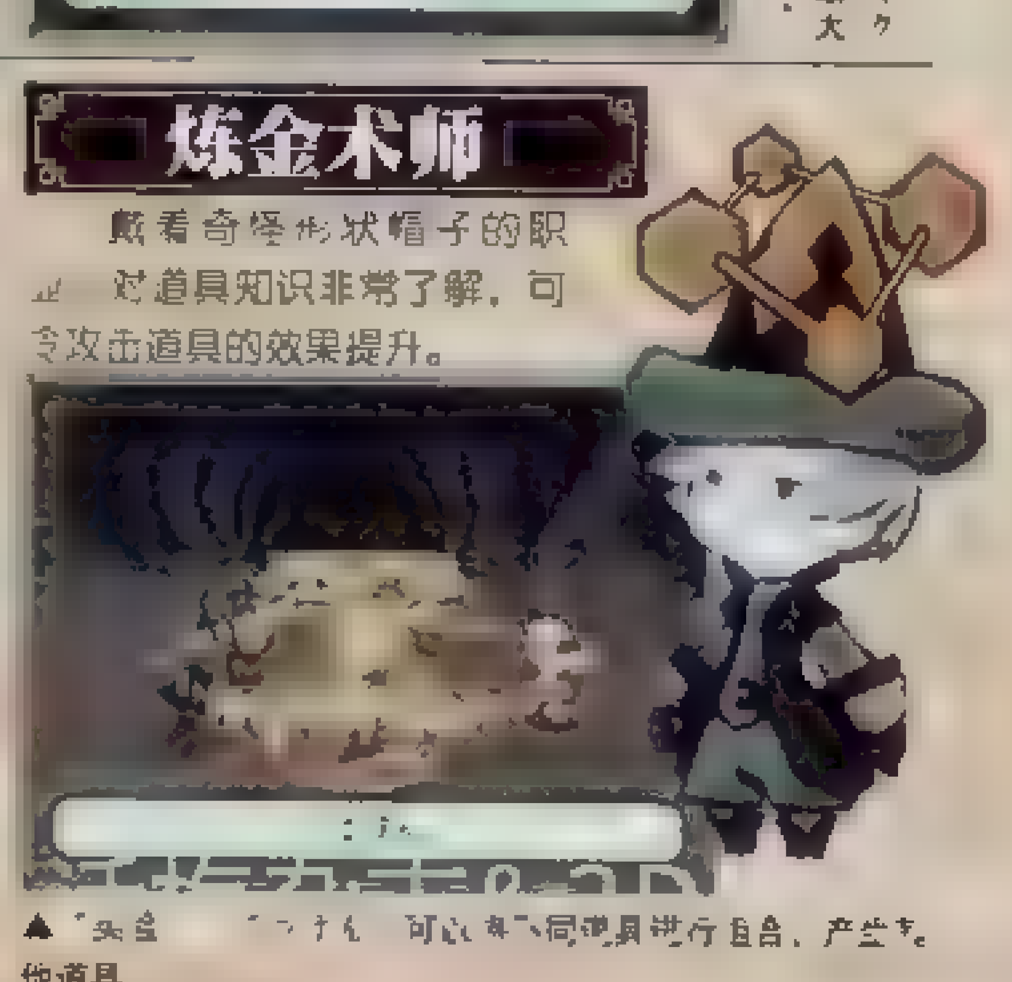
能够和动物进行沟通的职业，当队伍中有变身为动物的角色时，就可以120%地发挥出该角色的力量。另外，在战斗中该职业还可以捕获作为敌人登场的怪物。



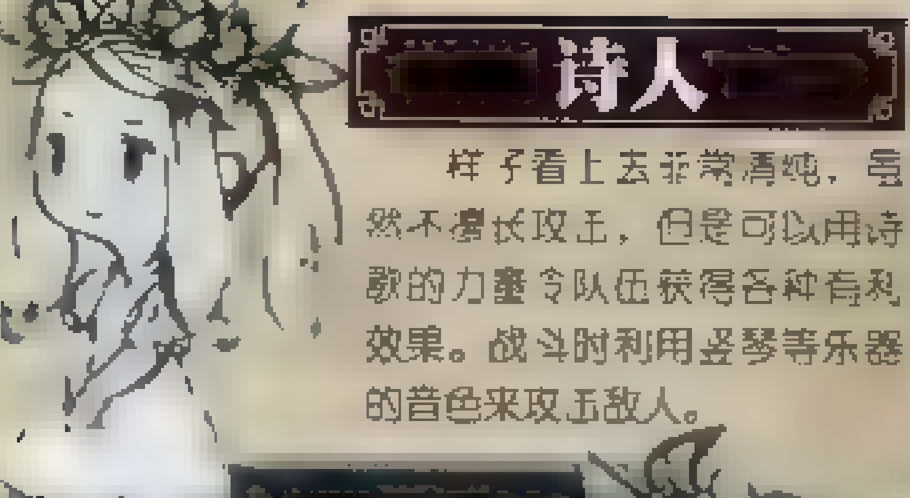
▲成功捕获敌人。

炼金术师

戴着奇怪形状帽子的职业，对道具知识非常了解，可令攻击道具的效果提升。



▲“[illegible]”（[illegible]）可以将不同道具进行组合，产生其他道具。



诗人

样子看上去非常清纯，虽然不擅长攻击，但是可以用诗歌的力量令队伍获得各种有利效果。战斗时利用竖琴等乐器的音色来攻击敌人。

▲外表柔弱的诗人在战场上的作用可不小。

白魔法使

擅长使用回复魔法等白魔法的职业，性能上和系列中大家所熟悉的"白魔导士"没什么太大区别。类似黑魔法使，白魔法使在发动白魔法时消耗的AP值也会减1。

▶技能"祝福"（しゅくふく）可以令回复魔法的效果提升。

黑魔法使

▲技能"冥想"（めいそう）能使自己的魔力得到暂时提升。

使用黑魔法的专家，除了能够使用所有黑魔法外，在使用黑魔法时还可令所需的AP值减1。

记录士

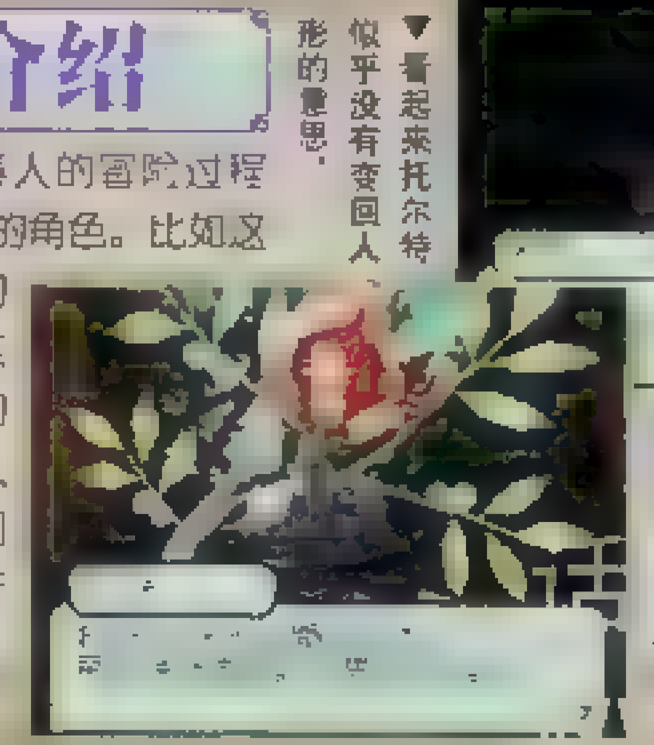
特征是如同罗盘针一样的帽子。玩家的战斗次数、遇到的敌人数量等，游戏中的所有数字都可以改变该职业战斗的命运。虽然风险很高，但如果命中，回报也是相当大。

◀能力、实用度都是未知数。

配角介绍

在主角布兰德等人的冒险过程中，会遇到形形色色的角色。比如这次我们给大家介绍的托尔特，就是因为某些原因变成了老鼠的少年。梦想着成为大贤者的他，究竟会和布兰德等人的故事产生怎样的交集呢？

▼看起来托尔特似乎没有变回人形的意思。



▲这貌似是托尔特初次与布兰德等人相遇时的场面？

托尔特

幻想没有终结，异说再临

文 雷伊　美编 澄香

去年年底发售的《异说 最终幻想》让所有喜欢《FF》的玩家体验到了一个全新形态的《FF》，凭借着优秀的素质和众多人气角色的号召力，游戏在日本一举取得了直逼百万的出色销量，而最近登陆欧美，游戏也成为了欧美销量榜上难得一见的PSP游戏。这款被冠以"国际版"之名的"强化版"，就是以美版为基础在细节方面再度调整而来，游戏将于11月1日与玩家见面，并将在同日登陆PS网上商店，为PSP go的日本首发增添助威。

DISSIDIA FINAL FANTASY UNIVERSAL TUNING

B 异说 最终幻想 国际版

PLAYSTATION PORTABLE | 预定2009年11月1日 | 日版 | 1~2人 | 5040日元

新要素 角色技能重新调整

▼向上方高速进行斩击的新技能「天翔」，当对手位于自己上方时尤为实用。

对于一款对战游戏来说，角色的技能显得非常重要。本作中22名角色的技能针对原版进行了重新调整，并且有一些角色增加了新的攻击技。而针对原作中玩家提出的细节方面不够体贴的问题，本作中也进行了调整。

◀皇帝的"フレア"可在空中发动了，两种不同颜色的……势必会更让对手头疼。

继承记录

继承方式	等级	剧情进度
全继承套餐	全继承	继承
UT版尽享套餐	继承到50级	继承
等级清空	不继承	继承
强化新游戏	继承	不继承

原有技能调整

▲天娜的"ブリザラ"速度提升，而"フラッド"的射程则变短了。

▲光之剑"レディアントソード"在前作中不怎么容易打中人，但在本作中，其追尾性能将大幅度加强。

◀杰夫卡的"ハイパードライブ"在蓄力后性能将大幅提升。

▶就连最普通的火属性魔法"ファイア"在追尾性能上也得到了大幅加强。

更加人性化

不知道大家在玩前作的时候有没有战斗到一半忘记AP Chance条件的经历。本作中这个尴尬将会一去不复返。在战斗中只要按下START键，就可以随时确认AP Chance条件。另外，召唤石的发动条件在战斗中也可以随时确认了。众多细节方面的调整让本作变得更为人性化。

▲战斗中只要按下START键AP Chance条件就会显示在画面下方。

▶在战斗画面的召唤石图标处，将直接显示召唤石的发动条件，其中[A]为自动，而[R+○]则是手动召唤。

新要素 追加新语音和过场动画

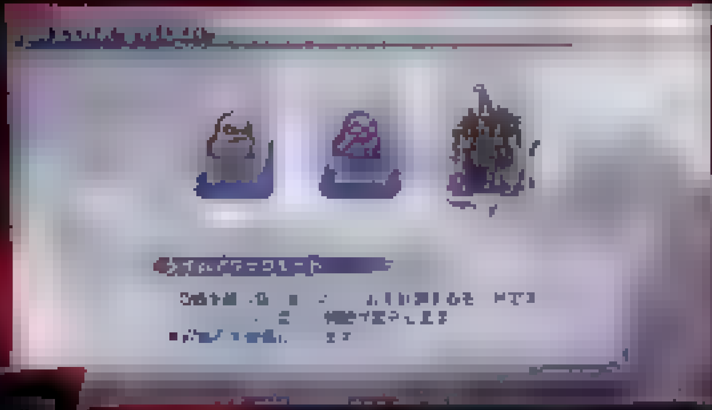
本作除了将全程采用英语语音外，还会追加新的过场动画，而部分原本在前作中以2D对话框呈现的剧情在本作中也会用3D过场来表现。虽然整体剧情方面没什么改变，但新的表现方式同样会带给玩家惊喜。

▶新追加的剧情动画更是引人关注

▲动画和战斗中的语音都会用英语来呈现。

新要素 追加"街机模式"

本作中将会全新设立"街机模式"（アーケードモード）。在该模式中，角色的编辑情况都是完全固定的，玩家必须在限制的条件下寻求有效的战术。该模式中还包括了"时间挑战模式"等子模式。任何一个子模式在打完之后都可以获得对角色在其他模式中成长来说非常有用的饰品。



▲街机模式的子模式可以在PP商店中进行扩充，而其中的"时间挑战模式"的追加条件据说比较特别。

◀挑战成功后会根据成绩获得PP和饰……漏错误在本作中被"偷偷地"改正了。

文 美编

ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS

《机动战士高达 高达对高达》在PSP上获得大成功后，NBGI果然把续作《机动战士高达 高达对高达 NEXT》也搬到PSP上来了。和前作一样，本作并不是单纯地移植，PSP版会加入街机没有的要素，第一报就先为大家送上新鲜热辣的机体资料。

PLAYSTATION PORTABLE

机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

无对应周边

《高达VS》系列强势再临！

《高达对高达 NEXT PLUS》里收录了“《高达》系列”的17部作品，其中也包括街机版最新一次更新里加入的《机动战士高达UC》，并且PSP版在原有作品的基础还追加了新的机体，下面的部分会对收录作品的主要机体和系统概要进行介绍，当然也包括了新机体的资料。

参战作品一览

参战机体介绍

机动战士高达UC

ガンダムUC

毁灭模式下拥有的发光骨骼

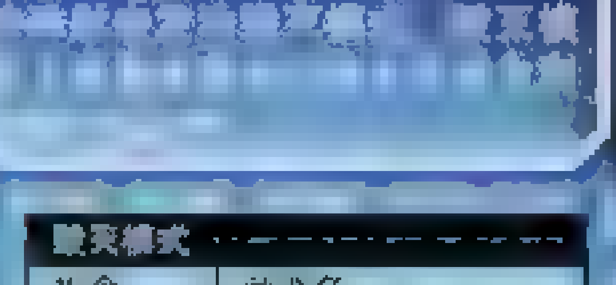
▲毁灭模式发动后，独角兽高达的角一分为二，并露出传统的高达头部

NT-D系统发动！见识独角兽高达的真正实力吧！

华丽的格斗攻击将对手切裂

▲毁灭模式下独角兽高达的攻击以格斗为主，并追加了许多大威力的派生连技。

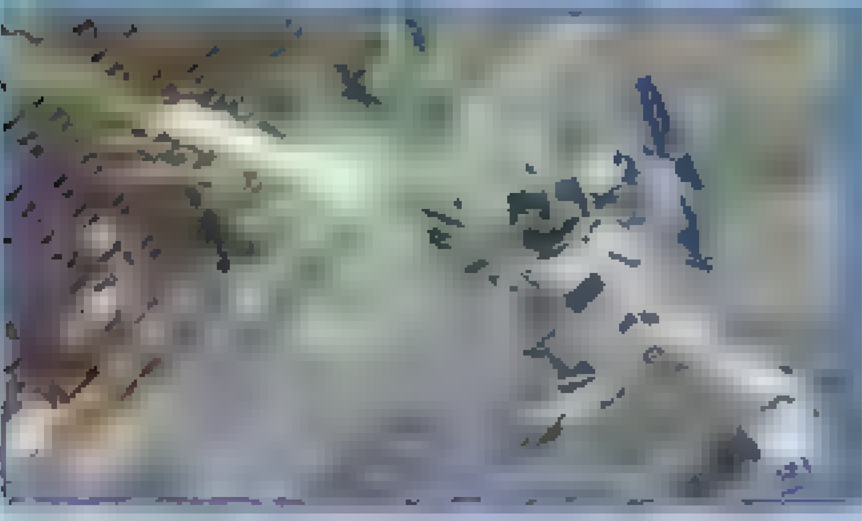
独角兽高达（毁灭模式）



毁灭模式	
指令	武器名
主射击	光束火神炮
蓄力射击	光束拐棍（突进）
副射击	光束军刀（投掷）
特殊射击	[illegible]
格斗	光束军刀
特殊格斗	光束军刀

驾驶	机体Cost
里歇尔	3000

▶毁灭模式下的主射击变为了光束火神炮，站立和移动中都可使用。



◀主武器光束麦林枪可以通过特殊格斗上弹。

独角兽高达（独角兽模式）

独角兽模式	
指令	武器名
主射击	光束麦林枪
蓄力射击	光束格林机枪
副射击	火箭炮
特殊射击	NT・D系统
格斗	格斗
特殊格斗	主武器上弹

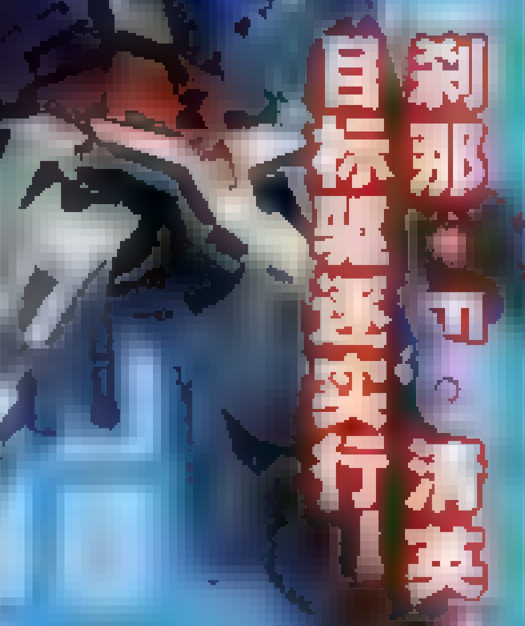
驾驶	机体Cost
里歇尔	3000

▶独角兽模式下的战斗基调是以各种武器展开的射击战。

机动战士高达00

00高达（0 Raiser合体）

刹那·F·清英 目标驱逐实行！



PSP版新登场！

《机动战士高达00》第二季里刹那的机体，可在擅长射击战的GN剑刃Ⅲ模式和擅长格斗战的GN剑刃

▲副射击的高出力步枪装填速度非常快，可以多多使用。

GN剑刃Ⅲ模式

指令	武器名
主射击	GN剑刃Ⅲ·步枪模式
蓄力射击	
副射击	GN导弹
特殊射击	武装切换
格斗	GN剑刃Ⅲ
特殊格斗	Trans-Am系统

援护	机体Cost
炽天使高达	3000

▲发动Trans-Am系统后，机体会制造出残像回避对手的攻击。

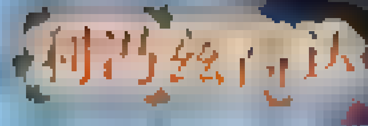
GN剑刃Ⅱ模式

指令	武器名
主射击	GN剑刃Ⅱ·步枪模式
蓄力射击	GN剑刃Ⅱ·步枪模式（齐射 扩散）
副射击	GN剑刃Ⅱ·步枪模式（高出力）
特殊射击	武装切换
格斗	GN剑刃
特殊格斗	Trans-Am系统

援护	机体Cost
炽天使高达	3000

▼装备了众多能量系武器是炽天使高达的特点。

▲到了本作中能天使高达也终于可以发动Trans-Am系统了。



被谜团包围的反派机体

PSP版新登场！

《高达00》第二季中反派利冯兹驾驶的机体，以利冯兹的名字命名，机体的特点是正面为利冯兹高达，背面则是炮击形态的利冯兹加农

其他登场机体

机动战士高达SEED

全天候活跃的万能型机体

指令	武器名
主射击	光束步枪
蓄力射击	超导电磁轨道炮（全弹射击）
副射击	等离子收束激光炮
特殊射击	SEED
格斗	光束军刀
特殊格斗	冲刺突进

援护	机体Cost
弹簧口红	3000

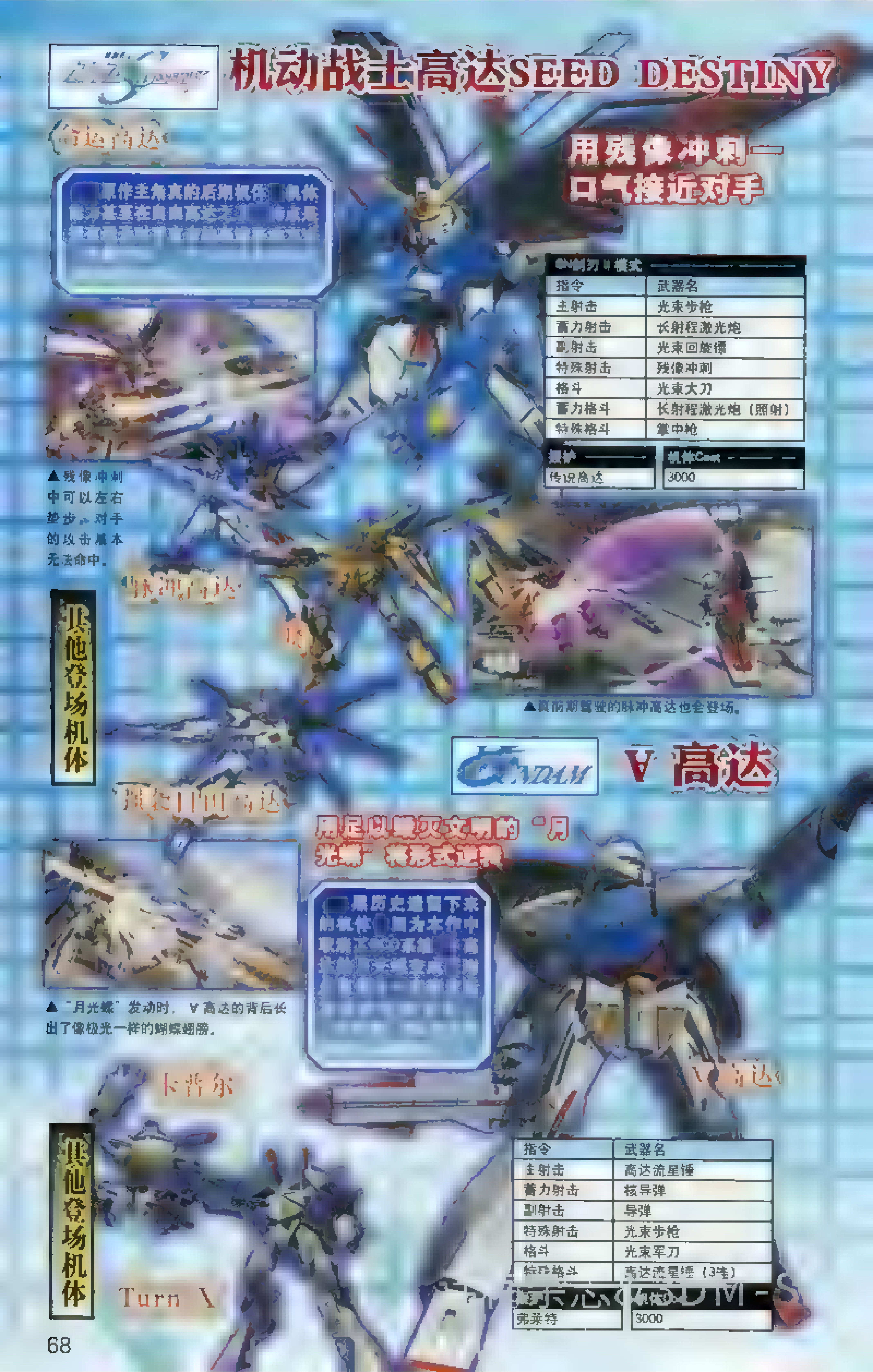
原作主角基拉的后期机体，机动力优秀，射击和格斗战都能胜任。特殊射击[illegible]

▲SEED发动后令机体的机动性进一步提升。

▲强袭高达的特点是可以在三种武装形态间切换。

其他登场机体

决斗高达（突袭装甲）



机动战士高达SEED DESTINY

用残像冲刺一口气接近对手

指令	武器名
主射击	光束步枪
蓄力射击	长射程激光炮
副射击	光束回旋镖
特殊射击	残像冲刺
格斗	光束大刀
蓄力格斗	长射程激光炮（照射）
特殊格斗	掌中枪

援护	机体Cost
传说高达	3000

▲残像冲刺中可以左右垫步，对手的攻击基本无法命中。

▲真前期驾驶的脉冲高达也会登场。

∨高达

用足以毁灭文明的"月光蝶"将形式逆转

▲"月光蝶"发动时，∀高达的背后长出了像极光一样的蝴蝶翅膀。

指令	武器名
主射击	高达流星锤
蓄力射击	核导弹
副射击	导弹
特殊射击	光束步枪
格斗	光束军刀
特殊格斗	高达流星锤（3连）

[illegible]	[illegible]
弗莱特	3000

新机动战记高达W

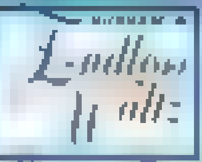
▲重炮手高达拥有丰富的射击武器。

用强力的光束来福将对手彻底压制

指令	武器名
主射击	光束来福
蓄力射击	旋转光束来福
副射击	火神炮
特殊射击	双管光束来福
格斗	光束军刀
特殊格斗	光束军刀（回旋斩）

援护	机体Cost
拜叶特	3000

其他登场机体



新机动战记高达W 无尽的华尔兹

PSP版新登场！

PSP版新登场！

为了自己的正义而战的孤高战士

飞舞在战场之上的天使

指令	[illegible]
主射击	光束来福
蓄力射击	双管光束来福
副射击	火神炮
特殊射击	飞翔
格斗	光束军刀
特殊格斗	光束军刀（突进）

援护	机体Cost
地狱死神高达改	3000

指令	武器名
主射击	龙头
蓄力射击	双龙头
副射击	双头光束[illegible]叉戟（投掷）
特殊射击	飞翔
格斗	双头光束二叉戟
特殊格斗	双头光束三叉戟（突进）

援护	机体Cost
毒蛇	2000

机动新世纪高达X

原作主角卡洛多后期驾驶的机体拥有两门高威力的卫星微波炮

▲双管卫星微波炮无论威力还是范围都凌驾于高达X的卫星微波炮之上。

指令	武器名
主射击	DX专用光束来福
蓄力射击	[illegible]
副射击	[illegible]
特殊射击	[illegible]
格斗	高出力光剑
特殊格斗	必杀拳头！

搭档	机体Cost
G猎鹰	3000

机动武斗传G高达

多蒙前期使用的机体，出场一定时间后可以发动"超级模式"……进入明镜止水状……

指令	武器名
主射击	闪光射击
蓄力射击	—
副射击	闪光掌（照射）
特殊射击	拔刀模式
格斗	格斗
特殊格斗	闪光掌

搭档	机体Cost
飞龙高达	2000

▲诺贝尔高达通过特殊射击进入"狂战士系统"后，机体性能在一定时间内得到提升。

机动战士V高达

V高达的后继机，高机动性并拥有特殊格斗"光之翼"的强

掌握重装强袭形态的使用时机是胜利的关键

其他登场机体

▲光之翼是v2高达的杀手锏之一。

指令	武器名
主射击	光束步枪
蓄力射击	一
副射击	榴弹炮
特殊射击	重装强袭形态
格斗	光束军刀
特殊格斗	光之翼

援护	机体Cost
钢布拉斯塔	3000

机动战士高达F91

用质量残像将对手玩弄于股掌之中

小型化的高火力机体，拥有光束步枪形态和可变速光束步枪形态两种

▲比基纳·基纳和前作比起来并没有太多的变化。

指令	武器名
主射击	光束步枪
蓄力射击	一
副射击	激光发射器
特殊射击	武装切换
格斗	光束军刀
特殊格斗	质量残像

援护	机体Cost
琴维刚	2000

▲和原作一样的光束军刀旋转攻击，攻击对手的同时还可以抵挡一部分的射击武器。

机动战士高达 逆袭的夏亚

阿姆罗的新人类专用机 逆袭有自动追

使用浮游炮向对手展开全方位的包围网

指令	武器名
主射击	光束步枪
蓄力射击	伪装气球
副射击	浮游炮
特殊射击	火箭炮
格斗	光束军刀
特殊格斗	连续拳击

驾驶员	机体Cost
灵格斯	3000

其他登场机体

▲沙扎比的特殊射击

机动战士高达ZZ

投技的王者

ZZ高达

▼卡碧尼Mk－Ⅱ是Cost1000机体里惟一一架搭载了浮游炮的。

(琪露兹机)

指令	武器名
主射击	双管光束步枪
蓄力射击	头部米加加农
副射击	双发加农
特殊射击	导弹
格斗	格斗（投技）
特殊格斗	螺旋打桩机（投技）

驾驶员	机体Cost
超级巡逻号	2000

机动战士Z高达

和对手保持中远距离是战斗的基本

指令	武器名
主射击	光束步枪
蓄力射击	联携攻击
副射击	榴弹炮
特殊射击	米加粒子炮
格斗	光束军刀
特殊格斗	急速变形

援护	机体Cost
美达斯	2000

其他登场机体

(卡缪机)

▲队友被击破的话，Z高达就会进入特殊状态，这时一些威力小的攻击无法对其造成硬直。

机动战士高达0080 口袋中的战争

ポケットの中の戦争

装甲的耐久值是关键

指令	武器名
主射击	火神炮
蓄力射击	-
副射击	火神炮
特殊射击	装甲卸下
格斗	光束军刀
特殊格斗	身体撞击

援护	机体Cost
吉姆・狙击型Ⅱ	1000

▲用特殊射击脱下装甲时，装甲也有攻击判定。

机动战士高达0083 星屑的回忆

高达试作1号机

最初是以高达试作1号机出击，当被击坠一次后，就会以高达试作1号机Fb再出击。

换装前后的性能差异必须了然于心

指令	武器名
主射击	机枪
蓄力射击	–
副射击	火神炮
特殊射击	一齐射击
格斗	光束军刀
特殊格斗	特殊跳跃

援护	机体Cost
吉姆加农Ⅱ	2000

其他登场机体

▼这作GP−02的核弹依然威猛。

高达试作3号机

高达试作2号机

指令	武器名
主射击	光束步枪
蓄力射击	光束步枪3连射
副射击	火神炮
特殊射击	浮游飞行
格斗	光束军刀
特殊格斗	分离攻击

援护	机体Cost
吉姆加农Ⅱ	2000

机动战士高达 第08MS小队

高达Ez8

陆战型高达

陆战的尖兵

指令	武器名
主射击	光束步枪
蓄力射击	–
副射击	导弹
特殊射击	武装切换
格斗	光束军刀
特殊格斗	一齐射击

援护	机体Cost
陆战型高达	1000

原作西罗驾驶的陆战型高达被击破后，用吉姆的零件临时修复的机体。

濒死时的最终手段

▲和原作一样将手臂扯下作为武器的格斗攻击，在机体耐久值低于一定程度后可以使用。

机动战士高达

其他登场机体

高达

初代高达拥有标准的武装配置，使其在任何距离下都能发挥……

均衡的能力能适应各种战况

▲当机体的耐久值低于一定程度时，高达还能使出像原作击破吉翁号那样的最后一击

▼夏亚专用扎古的招牌招式"3倍速"也依然健在

▲角斗的特殊射击和特殊格斗是叫出角斗部队中出攻对手。

指令	武器名
主射击	光束步枪
蓄力射击	光束步枪
副射击	[illegible]
特殊射击	光束标枪（投掷）
格斗	光束军刀
特殊格斗	光束标枪

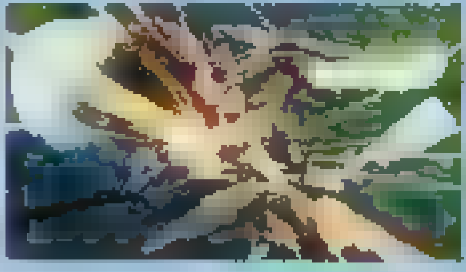
援护	机体Cost
G战机	2000

◀……的必杀技……喷……风暴攻击

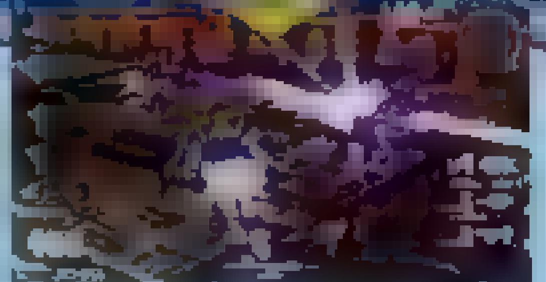
战斗系统概要

2对2的战斗

本作是两架机体为一组的组队战，除了要拥有过硬的个人技术外，获得胜利的关键还要看队友之间的紧密配合。


▲使用的机体决定自己在队伍中担任的位置。

战力槽


▲绿色的为我方的战力槽　红色的则为对手的。

游戏胜负由画面左上角的战力槽决定，双方的战力槽一共有6000，一方有机体被击破就会减去和机体Cost相当的战力槽，战力槽最先减为0的一方为失败。机体的Cost分为3000、2000和1000种，Cost越高的机体能力越强，不过代价是被击破后扣去的战力槽也越多，所以队伍的构成也是取得胜利的关键。

机体支援

从《高达对高达》开始新加入的要素，可以看作武器的一种，不过区别在于机体支援是有使用次数限制的，只有机体被击破再登场时才能得到恢复。

▲与自己使用的机体可以和机体引导形成联携攻击。

与那些熟悉的面孔们一起

.hack//Link

以独特的世界观吸引了众多玩家的《.hack》系列，最新作终于又有了新情报，本次我们为大家带来了更加详细的战斗情报，喜欢的朋友可别错过了。

文 洋葱　美编 Jux

.hack//Link　人数未定　价格未定　对应周边未定

相关报道 Vol.104 P22

▲众多个性角色同伴数量超过30名。

漫画般的剧情表现方式

效率打倒敌人

在本作的战斗中，胡乱地砍一通是无法对敌人造成什么大伤害的，我们首先要想办法将敌人体力槽下方的“破碎槽”减至0，这个时候进行攻击才能高效率地减少对手的体力。

在广阔的"The World R：X"中冒险

合力攻击

战斗时当同伴提出对敌人进行连击后，若玩家同意的话，便会进入合力攻击模式，此时画面下方会出现一条槽，敌人的小头像会从槽的右边移向左边，玩家只要在该头像移动到槽左侧的黄点上时，看准时机按下键便可对敌人造成伤害。若玩家在合力攻击模式下成功将敌人的HP削为0，主人公最后还会使出帅气的终结技，这样一来能够获得的经验值也会有所提高。

和银汉一起使用的十字连击

▶贼刀十里的必杀表情

十字连击

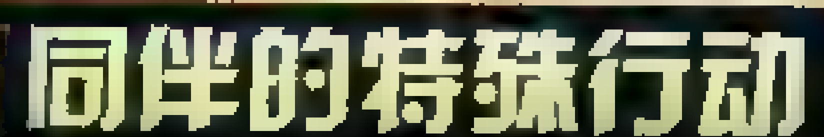
在合力攻击状态中，画面右方会出现一条黄色槽，只要通过某种方法将槽蓄满，玩家就可以使用超级强劲的合体必杀「十字连击」。十字连击的种类有很多，具体根据玩家所选的队友来决定，使用必杀时玩家能欣赏到动画表演，有的十分帅气，有的则充满了搞笑要素。

影响战斗的亲密度

本作存在着亲密度这一设定，在冒险中，当同伴对主人公提出某些要求时，若玩家成功满足了他们的要求，就有机会提高对方的好感度，同伴的好感度会直接影响到十字连击的追加效果，并让合力攻击模式中按键的输入要求变得更加宽松。

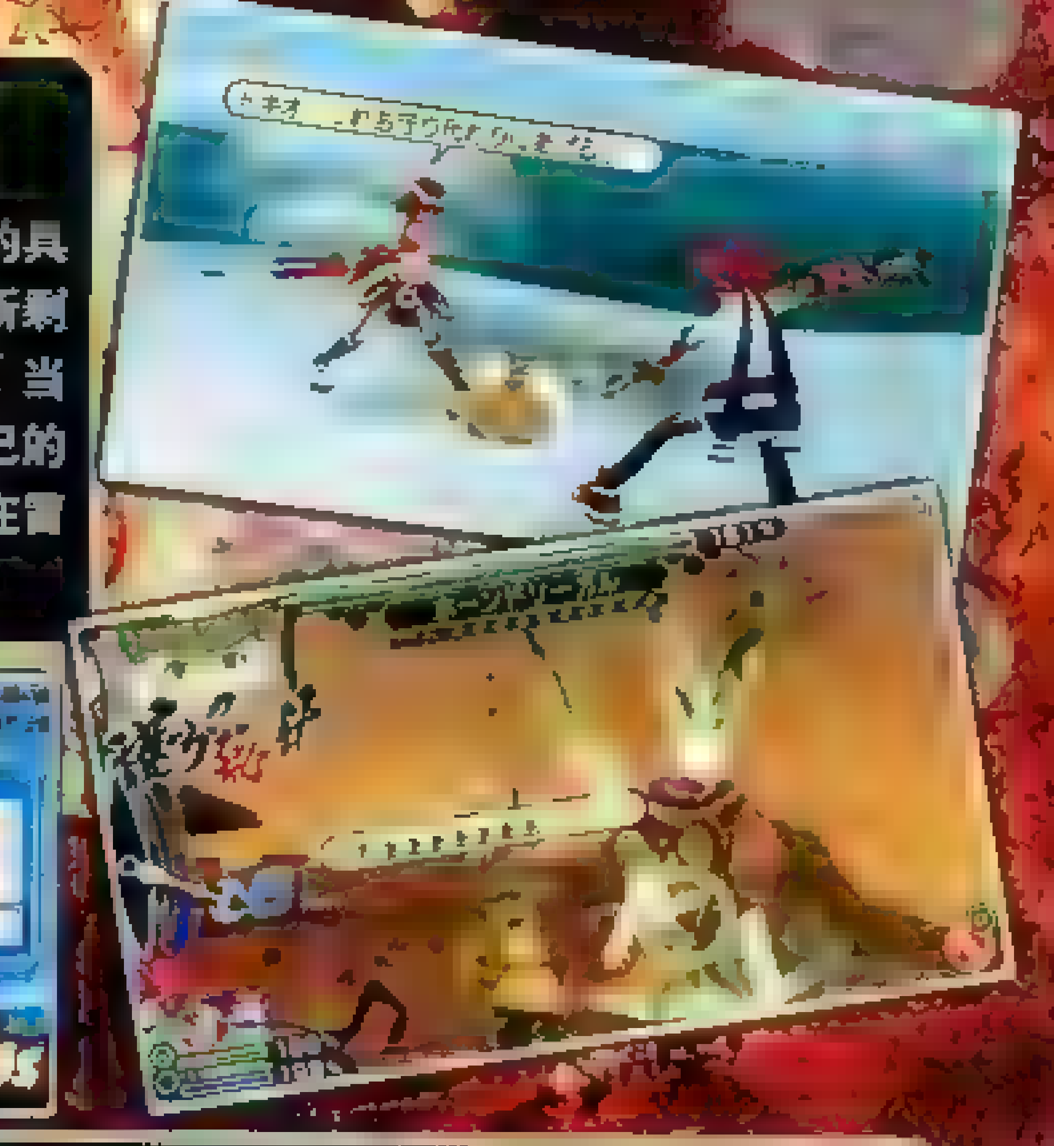
▶亲密度高的话就有更多与该角色一起冒险的机会，因此选择时可要慎重考虑。

▲玩家可在角色的状态栏中确认亲密度。

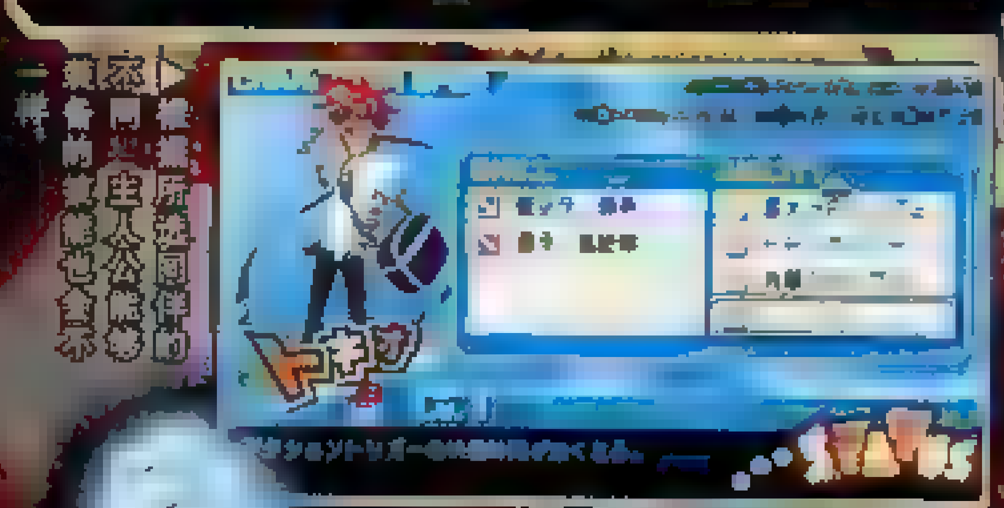


同伴的特殊行动

在众多同伴当中，有部分人会根据周围的具体情况自动做出某些特殊行动。如司在体力所剩无几时，会反射性地召唤出守护者进行反击；当主人公的道具快用光时，咪咪露会主动将自己的道具分给主人公。角色们的特殊行动有时会在冒险中起到很大帮助，一定要活用。



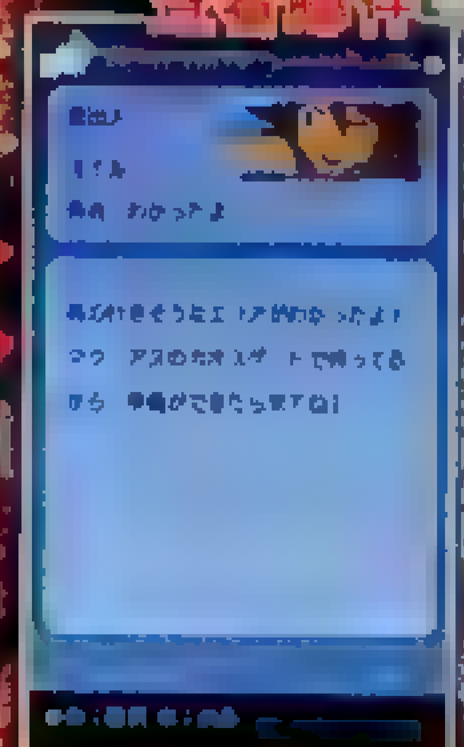
▷根据所处同伴的不同，主人公能够获得的装备也会不一样



设备丰富的潜艇

对于穿越时空冒险的时生一行来说，这艘潜艇是非常重要的据点。潜艇内有商店等各种丰富的设施。玩家可以在潜艇内购买补给，或是浏览各种情报资料。

查看邮件



▲通过邮件得知发生在"The World"和"X"里的事件，或是和同伴们聊聊天。

多奇·明迪

潜艇的舰长，在冒险中给了时生等人不少帮助。话说回来，多奇的造型和时生还真是很相似，两人有什么关系吗？

提升设施等级

玩家可以通过将同伴配置在潜艇的设施内，以此来提高设施的等级，获得更高级的功能。每个设施内可以配置复数的同伴，同伴之间的相性也会对设施产生影响哦。

▼通过配置同伴让商店等级提高，这样做不仅让商店拥有了更多商品，价格也便宜了不少。

与好友一起挑战高难度任务

通过联机，玩家可以和好友们一起去挑战各种任务。本作最多支持三名玩家联机组队。联机组队时每个玩家还可以带上一名由电脑控制的队友，也就是说最多可以让六名角色一起参加任务。场面想必非常热闹。

阻挡在主人公面前的强大BOSS们

波扎尼

声优：坂口候一

▷BOSS战的最后还会进入"终结模式"，玩家要不停地点击按键来蓄力，以此对BOSS使出最后一击。

◀站在箱子上使用特技的波扎尼，看来玩家需要先想办法把箱子破坏。

▷体型为前生数倍的多伦梅尔。被他的铁拳打中可不是开玩笑的。

与充满魄力的巨大机器人战斗

和波扎尼在同一组织中，人称"怪力男"，喜欢说英语，不过语法有很大问题。

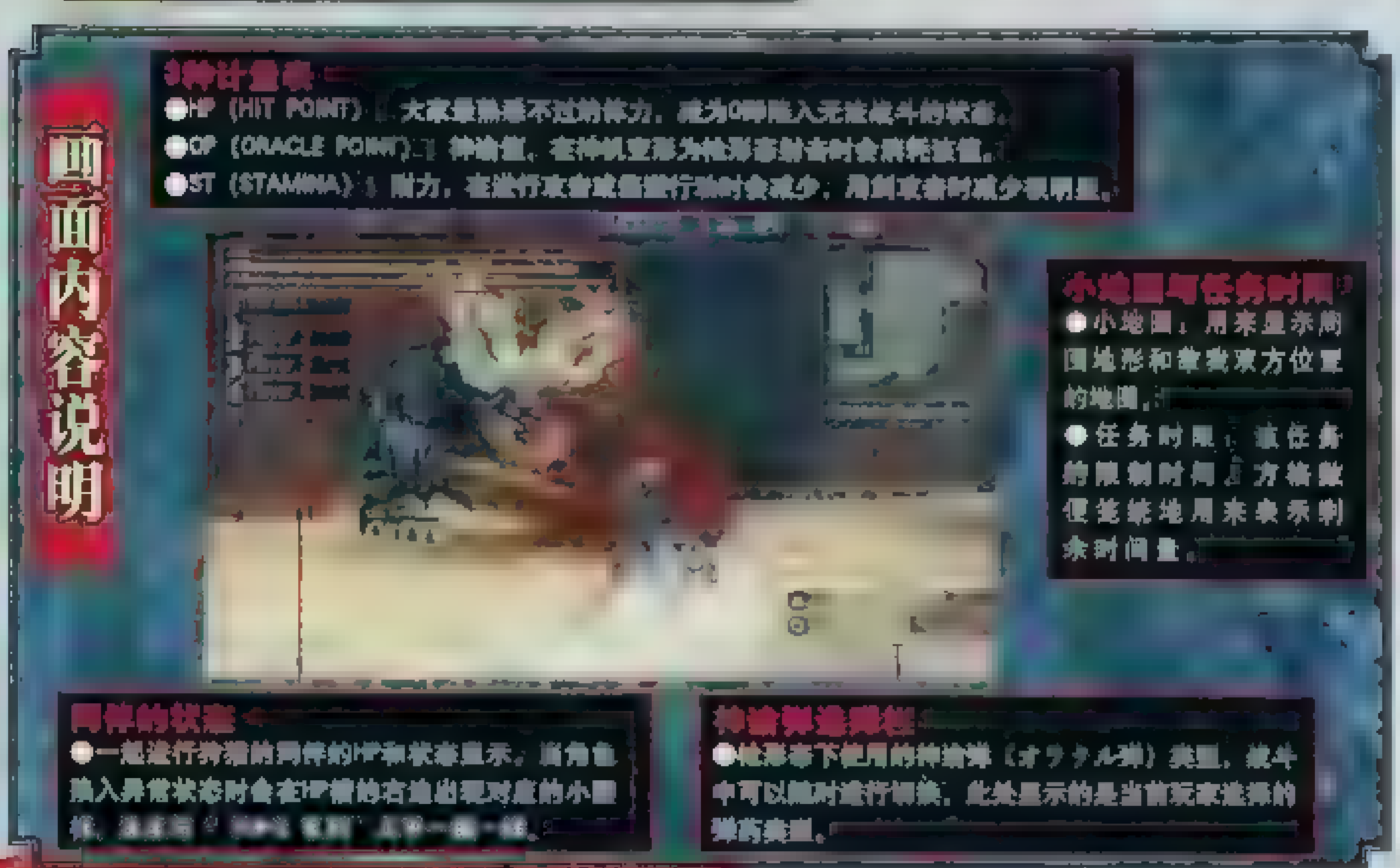
多伦梅尔

声优：三宅健太

文 羽纹 美编 咕噜

之前看过《噬神者》的预告影像，说实话对游戏那轻飘飘的打击感不太满意。作为动作游戏，这可是很重要的一个环节，希望在实际游戏里能看到这点有所改善。在这次的前线里将为大家带来战斗基础知识、新场景以及新荒神方面的介绍，一起来看看吧！

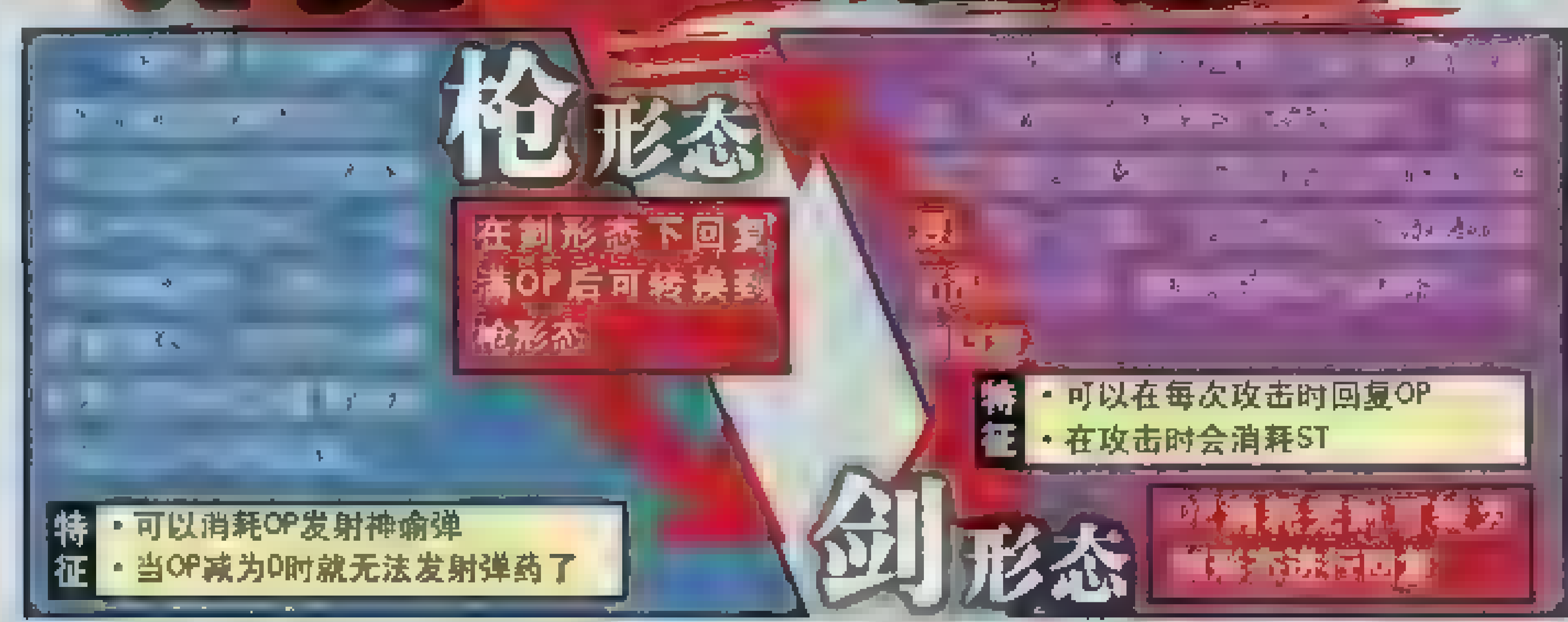
GOD EATER®



利用瞄准模式来进行精密射击

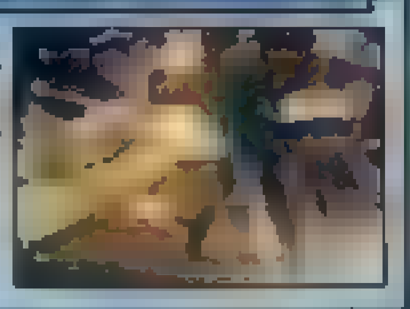
枪形态下长按R键，画面就会进入第一人称视点的瞄准模式，此时能够对荒神进行精准的射击。

神机的枪、剑形态详解



枪形态的枪身类型

突击型



连续射击性能优秀的枪身类型，可以使用的子弹种类多，但攻击力稍弱。

[illegible]

射程距离很短，但攻击力很高的枪身，很适合用于近身战斗。

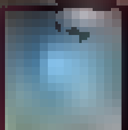
狙击型

枪形态的三种枪身类型中射程最远的一种，发射弹药时会消耗较多的OP值。

CHECK —— 神机可附加的装甲类型

在神机上可以装备用来阻挡敌人攻击的装甲零件。装甲零件共有3种类型，它们各自的伤害减少量和护盾展开速度都有所不同，以下是对装甲的详细介绍。

盾牌（シールド）
盾牌的展开速度与防御力较为平衡的一种，适用面较广。



塔盾（タワーシールド）
三类装甲中防御力性能最高的一种，但展开速度较迟钝。

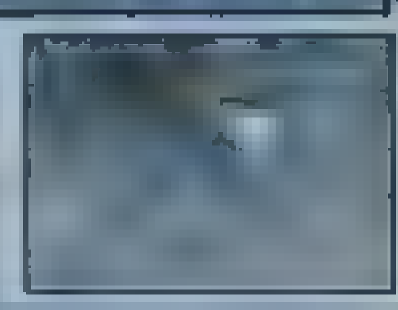
西洋盾（バックラー）
盾牌的展开速度超快的轻量盾，但防御力是三种装甲中最低的。

留意剑形态时的ST剩余量

▲在剑形态中，攻击时的ST减少量会相当明显。当ST消耗光后角色就会进入精疲力尽的状态，此时在短时间内将无法行动。

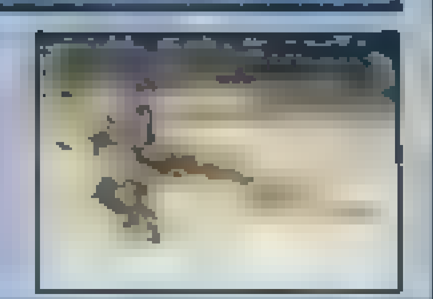
剑形态的刀身类型

[illegible]



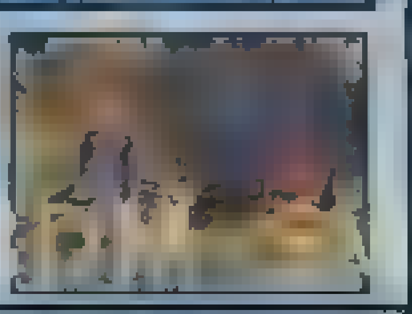
轻量型刀身，能够以较高的速度进行连续攻击，不过攻击范围较小。

[illegible]



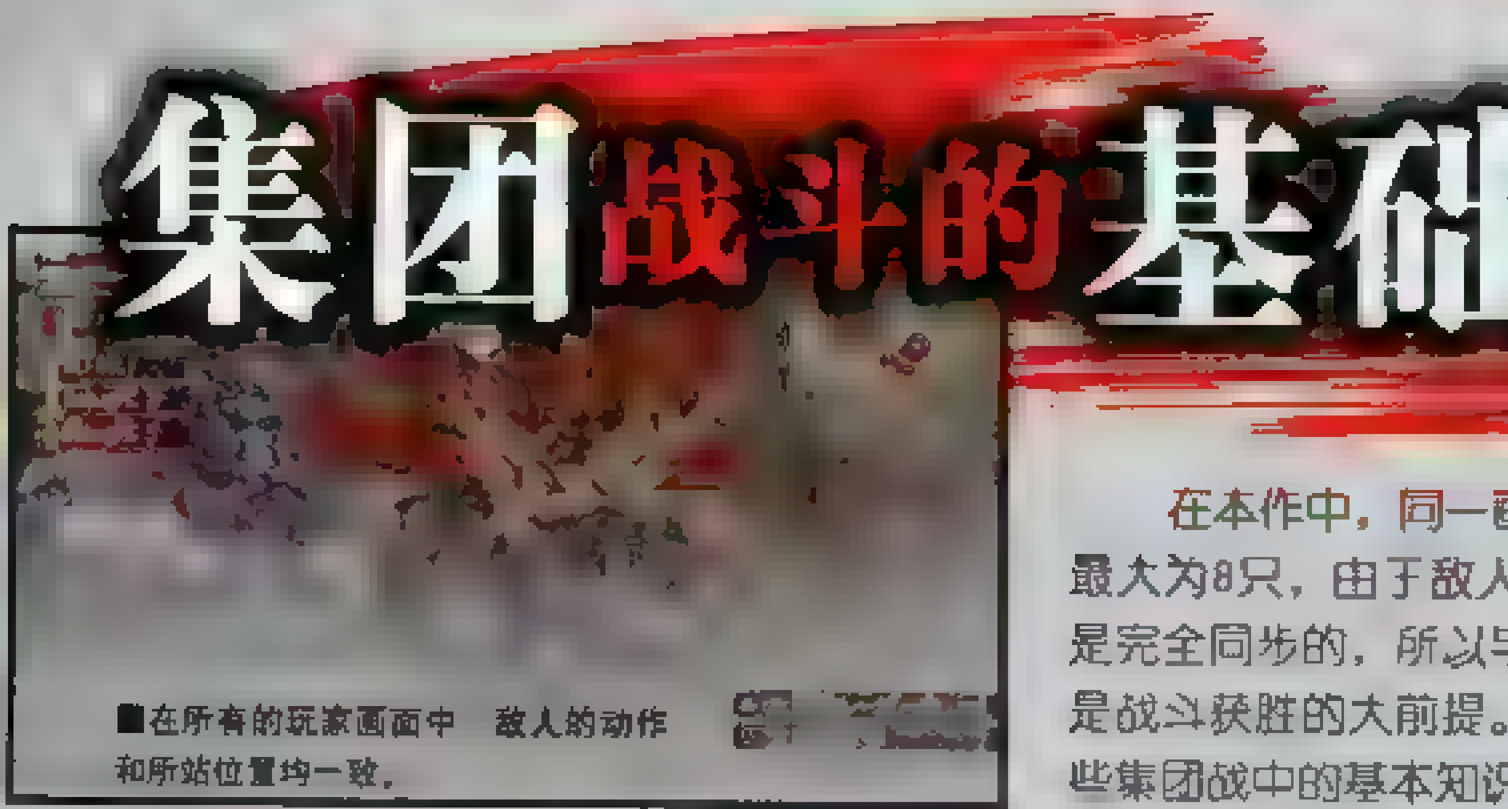
力量和攻击范围较均衡的刀身，能够运用于多种战斗场合。

[illegible]



拥有最远攻击距离和最大攻击力的刀身，但攻击频率慢，破绽也很大。

集团战斗的基础知识

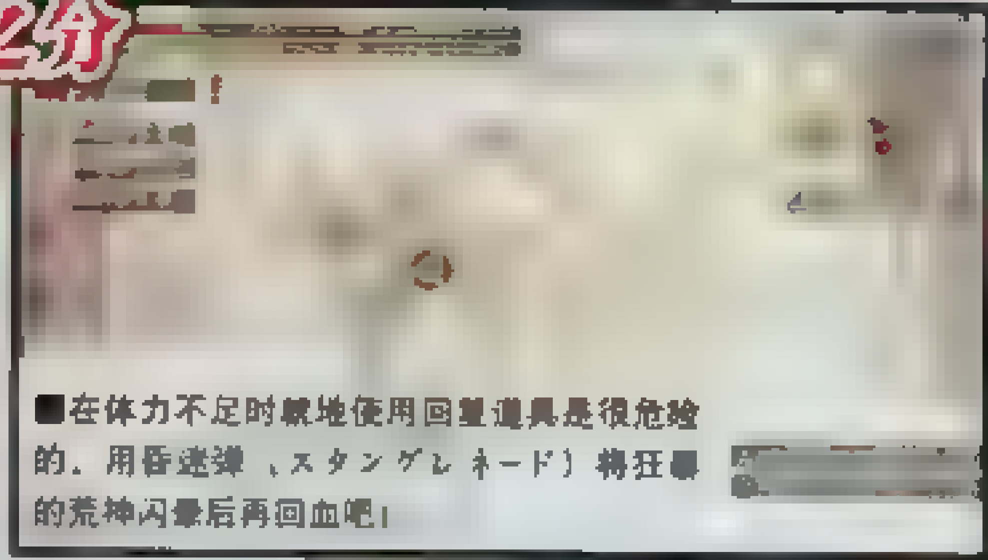


■在所有的玩家画面中，敌人的动作和所站位置均一致。

在本作中，同一画面中出现的荒神数量最大为8只，由于敌人的动作在各玩家之间是完全同步的，所以与同伴进行意见交流就是战斗获胜的大前提。下面就为大家介绍些集团战中的基本知识。

基础知识1 战场上没有区域之分

在本作中，所有的场所都是连为一体的，因此在陷入困境的时候就没办法像其他游戏一样通过换区来轻易地进行回复等重整态势的行动。在采取使用回复道具等会产生破绽的行动时，就要密切注意荒神的动向。如果不这样的话，后果就会很惨重哦！（和《MH》完全一样--b）



■在体力不足时就地使用回复道具是很危险的。用昏迷弹（スタングレネード）将狂暴的荒神闪晕后再回血吧！

基础知识2 荒神的习性

游戏中的荒神会在预先设定好的巡视路线上进行移动，熟记它们的巡视路线也是能使狩猎往有利方向发展的关键。

◀事先掌握对方的巡视路线，设好埋伏展开强烈的先制攻击。

▶场地上似乎存在着只有荒神才能走动的兽道（ケモノ道）。

基础知识3 有效利用高台

如果爬上场景中的高台，就能比较安全地展开攻击，在狩猎过程中可以多多利用这点。不过要注意的是这点并不是对所有的对手都通用，一些敌人也是能够登到高台上面来的。

▼在高台上可以轻易地攻击命中在地面时难以对准的部位。

▲飘浮在半空的魔眼的女王发出了强烈的怪光线，从高台瞄准对方的弱点予以重创。

接合体（ザイゴート）

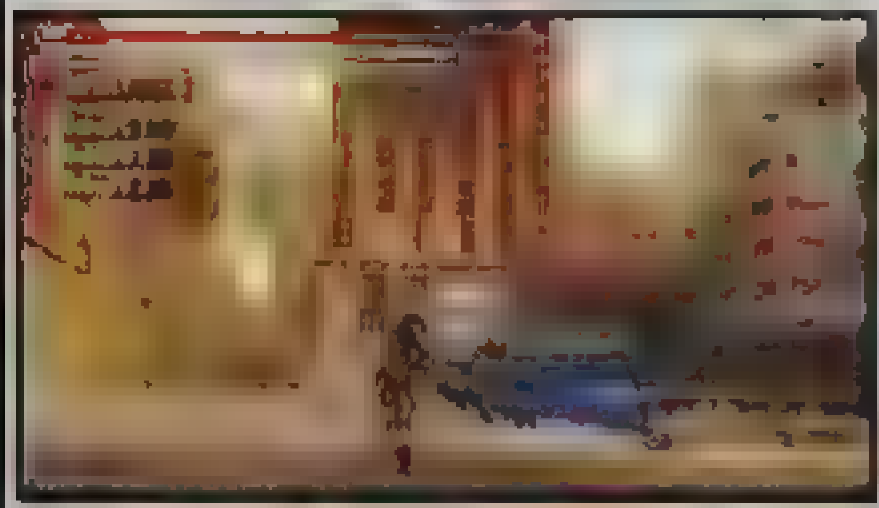
科库恩美登（コクーンメイデン）

3个战斗场地首度公开

在本作中有多个地形与出没荒神都各不相同的战斗场地，此次首批公开的一共有3个，这只是游戏场地中的一小部分而已。

赎罪都市

因为荒神的侵蚀而使得到处下陷的都市，其间混杂着可以确保宽广视野的户外部分，以及视野狭窄、能见度低的少数区域。



铁塔之森

遭受荒神袭击而荒废的化学工厂遗迹，这里的整个地面都泡在水里，到处可见水洼。此处似乎隐藏着巨大的水栖类荒神。

镇魂的破庙

过去供人们参拜神佛的山中寺院，然而现在却变成了荒神的老巢。多处细小而复杂的通路交错在一起令该场景的构造十分独特。

新荒神介绍

双轮战车（クアドリガ）

拥有如同履带般形状的脚部，能在地面高速移动的大型荒神，配合其身上各处搭载的[illegible]，令每位噬神者都感到棘手不已。

金刚（コンゴウ）

拥有如同猩猩般体格的大型荒神，动作敏捷且攻击力不可小觑，除了近身攻击外，金刚有时也会振动背部的管状器官来[illegible]

文 雷伊 美编 咕噜

那份"心跳"的感觉，

心跳回忆4 [illegible]

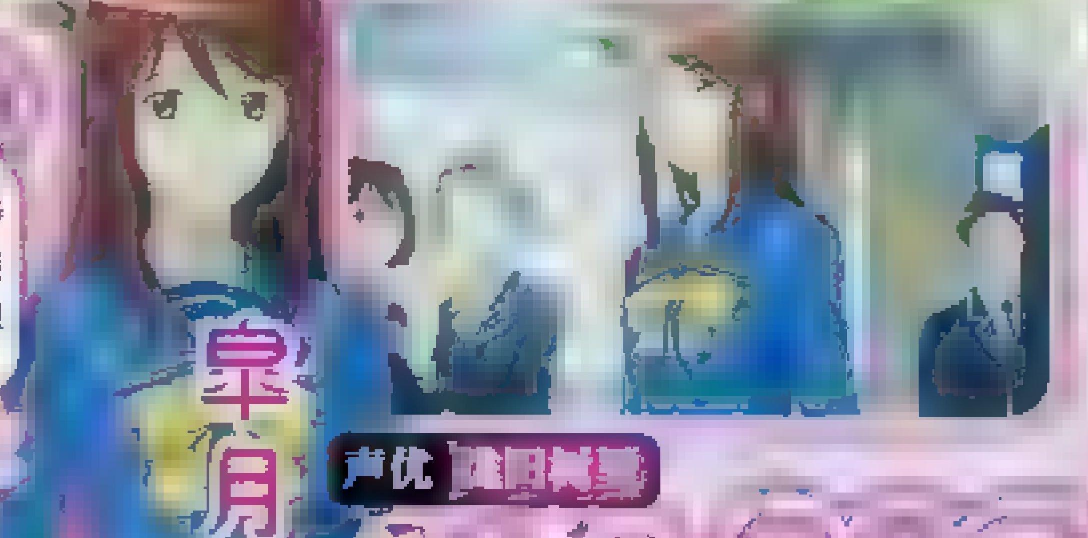
对许多玩家来说，《心跳回忆》是带他们走进美少女游戏世界的启蒙作品，对游戏业界来说，《心跳回忆》也是带动当年美少女游戏风潮的先驱。在经历了初代的辉煌和3代的低迷之后，《心跳回忆》正统作品陷入了沉寂。这款即将于年底发售的系列最新正统作品与初代相隔了15年，与上一部正统作3代也已经相隔有8年之久，对于那些喜欢本系列的玩家来说，真的是一款等待已久的作品。而为了唤醒玩家们对当年那段美好时光的记忆，制作方更是特别把本作的舞台设定回了初代的"光辉高校"，似曾相识的场景与设定，能否把你带回那个最纯真的年代？

星川真希

声优 [illegible]

生日：6月1日
星座：双子座
血型：A型

主人公的同学，也是班里的班长。对待任何事情都非常努力专心，再加上性格非常爽朗，所以很受班里同学的欢迎。从一开始就很爽快地和主人公搭话，是个很贴心的女主角。



皐月优

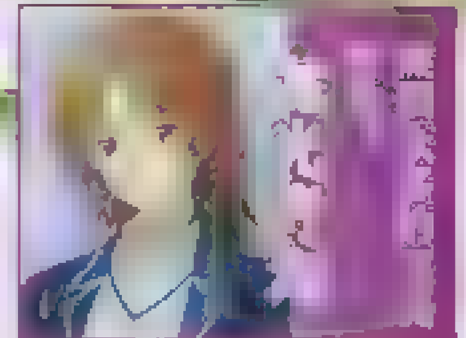
声优 [illegible]

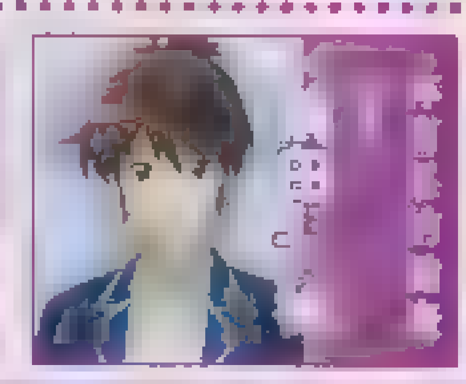
生日：10月14日
星座：天秤座
血型：A型

心跳高校的学生会主席，比主人公高一届的学姐，是个品学兼优、容姿端丽的完美女生。看这样的介绍和外貌，大家是不是想起了那个曾经创造了传说的经典女主角呢？

在PSP上重新萌动

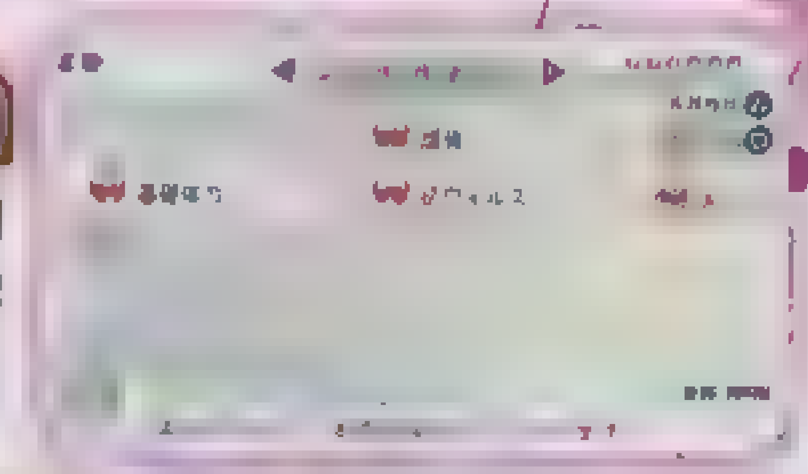
其他候补女主角





度过三年高中生活

与以前的作品一样，玩家在本作中也要度过为期三年的高中生活。除了和各位女孩套近乎外，玩家也不能忘记强化自己。本作中一共有7种"行动指令"，通过执行这些指令，玩家的各项数值就会产生变化。而各项数值的高低值也是令女孩们出现的条件。



▲特技是本作的新要素，游戏中一共有着100种以上的特技。

不断锻炼自己

▲执行各项行动指令，不断提高自己的能力，女孩们也会对你刮目相看。

进行过程非常顺畅

◀行动指令以环状呈现，只要用滑杆旋转就可以选择，而游戏过程中穿插的动画部分也是格外流畅。

方便的手机

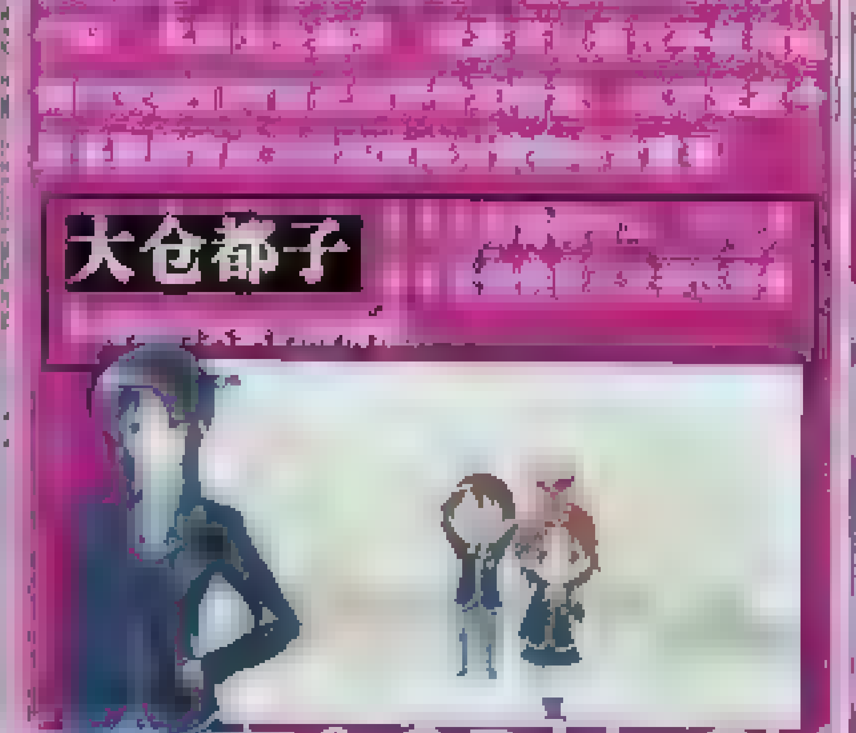
▶手机在本作中显得十分重要，不管是约女孩，还是调查各种情报都要用到它，只不过要注意手机的电量哦。

心跳的约会

◀如果邀请女孩成功，就可以展开心跳的约会了。为了更讨女孩欢心，邀约前一定要先弄清楚女孩喜欢的约会地点哦。

关注女孩们对自己的评价

大仓都子



勇者のくせになまいきだ：3D

推荐度 A

文 乌冬　美编 澄香

PLAYSTATION PORTABLE

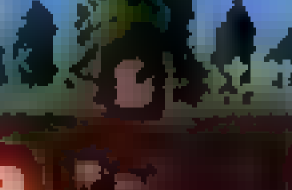
勇者别嚣张3D

勇者のくせになまいきだ：3D

人数	价格	发售日未定	日版
1人	价格未定	无对应周边	

《勇者别嚣张》终于也"3D"化了！？

玩家化身为破坏神，帮助魔王挖掘迷宫、击退勇者的人气SLG"《勇者别嚣张》系列"终于迎来第三作了。并且本作还是"3D"的哟。不过呢……这个"3D"可不是我们平常说的那个。这里先卖个关子，想知道同学就接着往下看吧。



基本系统

游戏的系统并没有太大的变化，玩家扮演的破坏神（铁镐）要在由土壤组成的魔界内挖掘，构筑出地下迷宫和把养分集中起来创造魔物，迷宫和魔物便是击退勇者的战力。另外当魔物诞生后，魔界的食物链也随之组成，魔物之间都有着不同的捕食关系，维持食物链的平衡是使魔物大军壮大起来的关键。

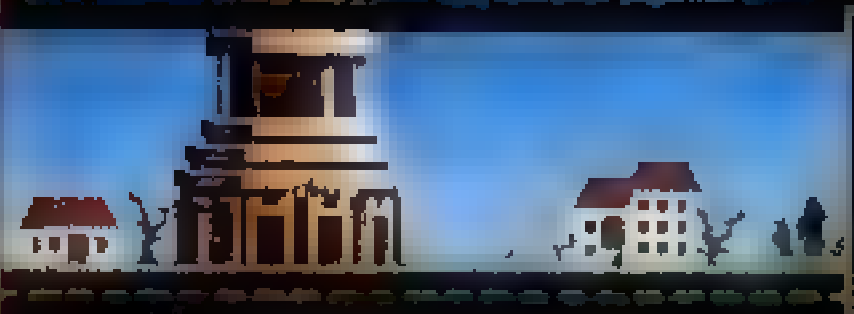
掘 挖掘力，表示铁镐可以挖掘土壤的次数，每关没用完的挖掘力会换算成给魔物升级的经验值，用来提升魔物的能力。

养分的移动

"史莱姆"系魔物有着将一块土壤里的养分运到另一块土壤的习性，利用这个习性，我们可以让养分集中起来，创造出强力的魔物。

军 当前迷宫内魔物的总战斗力，让强力的魔物诞生或当魔物数量越来越多时这个数值就会上升，换言之击退勇者的可能性也就越高。

▼勇者的目的只有魔王一个，如果勇者把魔王带走我们就输了，所以一定要把魔王放在迷宫的最深处。



▲关卡开始一定时间后，勇者就会前来"拜访"

勇者别嚣张的“3D”

标题“3D”里的D是Dungeon（地下迷宫）的意思，也就是说制作者和我们开了个文字玩笑，3D化并不是游戏的画面变为立体，而是准备了三个种类的迷宫供玩家挑战。

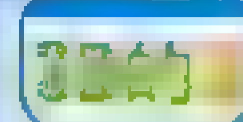
主要迷宫

游戏的主模式，分为三个区域共33个关卡，有三种难度选择，另外也追加了许多新要素。

▶这次的世界地图看起来更加宽广。

每日迷宫

分为几个等级的迷宫，一个等级里又各准备了10个关，是一个以挑战任务为目的的新模式，因为关卡里的任务为自动生成的，所以每次玩都会有新鲜感。



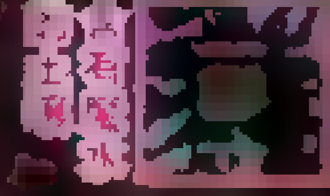
？？？迷宫

还没公布任何情报的未知迷宫，但可以确定的是系列以前从未有过的迷宫，玩家可以体验到新的游戏乐趣。

新内容 大水淹迷宫啦

魔水

除了养分和魔分外，这次土壤的含有物里新加了“魔水”这一新要素，挖到含有魔水的土壤，魔水就会溢出并在迷宫内流淌，魔水的作用是可以产生出水中的专有魔物，这样一来击退勇者的方法又增加了。



魔水应该怎样利用？

▼溢出的魔水会往迷宫的底层流淌，并慢慢积蓄起来。

▲除了用来产生新的魔物外，魔水应该还有别的用途才对。

▲根据迷宫的构造的不同，魔水的流向也会产生变化。

新魔物登场

みんなの
轻松！有趣！
テニス
ポータブル
文 雷伊 美编 澄香
大众网球 携带版
PLAYSTATION PORTABLE
操作简单
PSP的
和入分别对应上旋球、削球和高球三种击球方式，操作起来非常简洁，而对于新手来说，甚至只要使用○键和滑杆就可以应付初期的比赛，轻松享受爽快感。
▲游戏的操作依然毫无 门槛。
▲球场上的红色区域代表球的下落点 赶紧上去接球吧。
アクセサリーを選択してください。
キャラクターセレクト

具有RPG风格的“挑战模式”

“挑战模式”是《大众网球》的主要模式，而它在PSP版中，也将改头换面登场。虽然不断与高手比试、不断提升阶级这个系统没有变，但是在表现方式上则变得更有RPG的风格。从目前的情报我们可以得知，玩家可以前往豪宅、旅游胜地等地点，与碰到的网球高手进行切磋。

▶暖炉前的两人，与他们对话就可以进行激烈的网球比试。

■装修非常豪华的别墅。

尽管公布的时间并不长，但本作的完成度已经相当高了，在TGS上便可供玩家试玩。这次的情报将披露主线剧情中的另外两名重要角色以及四大种族的基础人设，战斗系统的革新也是值得关注的地方。
PHANTASY STAR PORTABLE 2
ファンタシースター ポータブル
光环 视频收录
PLAYSTATION PORTABLE
梦幻之星 携带版2
5040日元
种族：兽人
年龄：34岁
种族：人类
年龄：17岁
露米娅·韦伯
这个世界上没有光靠道歉就能解决的事情。过错要用实际行动来弥补。
好了，我再说得浅显易懂一些吧——弱者没有资格站在这里！
隶属于行星间警卫组织
韦伯的亲妹妹，露米娅
理念并不输给伊森
新战场 海底工厂
海底工厂是亚空间研究机构
的生物研究设施，从研究设施中逃出的原生
战场的主要敌人，该战场的BO
巴迪亚
海底工厂的敌人们
▲海底工厂
幻之星ONLINE

四大种族的默认角色全部明确

和前作一样，玩家要从人类、新人类、机械人、兽人这4个种族中选择其一并决定其性别，创建出游戏里的主人公。上次已经登载了男性人类、女性新人类、男性机械人和男性兽人的4个人设，这次一举公开余下的4个相对性别的人设图。

人类

格拉尔太阳系所有种族的根源。能力平均，能胜任所有的战斗方式。

新人类

历史较短的优等人种，法击力与精神力高度发达，擅长使用各种法术。

兽人

经过严酷环境的历练，身体健壮有力，擅长格近肉搏战。

机械人

人工生命体，命中力惊人，擅长使用各种枪械。

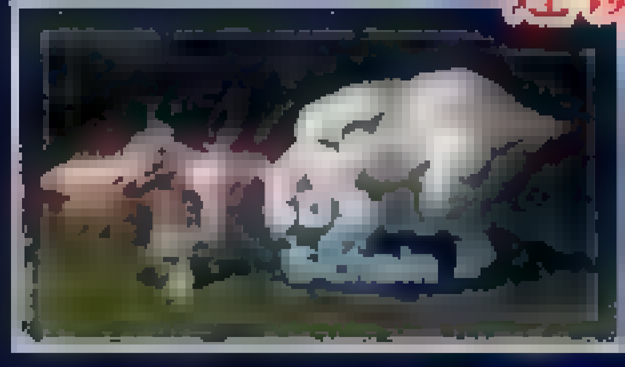
战斗系统大进化

继回避、蓄力射击、盾牌独立使用后，官方又进一步公布了3种全新战斗……们分别是：以连续攻击提高伤害的……锁连击"、能连续咏唱魔法的……击"、指挥同伴行动的"快捷……外，我们还知道前作中的机械人和……特定的种族必杀技，这次人类和新……加了强力的幻兽召唤。

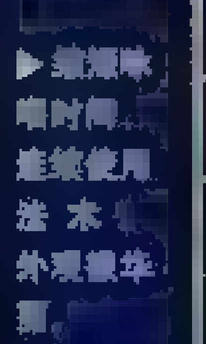
快捷指令

◀对同伴下达任务指示，让他们……

幻兽召唤



连锁连击

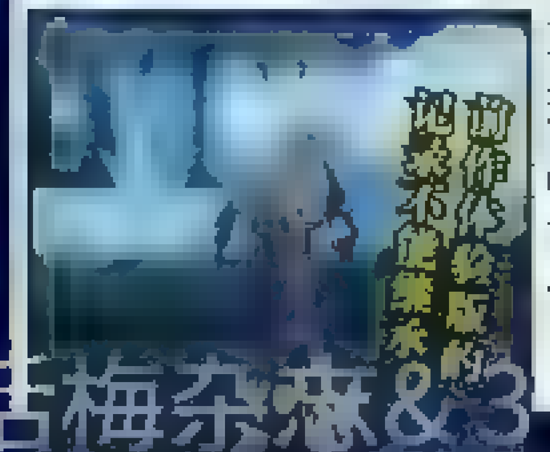


法术三段攻击

▶继续咏唱时间……连续使用法术……

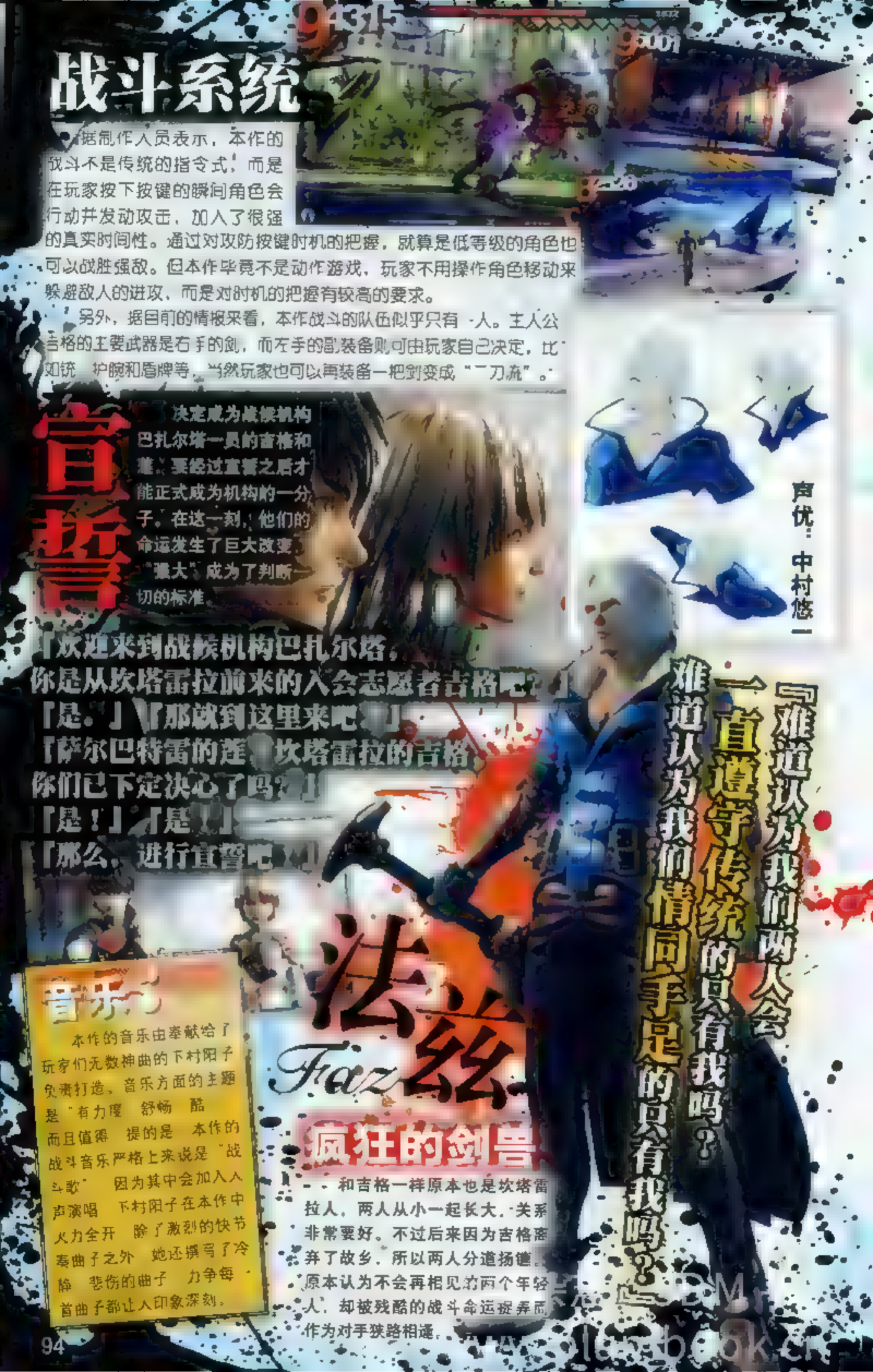
继承前作存档

如果玩家的PSP里有前作的存档，就能直接创造出一个与前作角色衣着、体型、名字完全一样的主人公，并获得C级武器ex/am和如图的4种装饰品。此外，"原守护者"称号也可直接获得。



最强制作人联手打造，
以最强为目标的RPG
LAST RANKER™
Capcom已经很长时间没有推出过RPG了，在该领域蛰伏许久之后，老卡终于厚积薄发，动员各方大牌制作人为PSP玩家联手打造一款梦幻RPG作品。这款《最后的战士》由开发了掌机玩家们非常熟悉的《七龙战记》、《光辉圣约》系列"的Image Epoch操刀制作，而参与制作的主要人员方面则全部都是游戏领域内大家再熟悉不过的大腕。尽管目前游戏的相关情报还不是很丰富，但相信凭借它的含金量，已经足够吸引每一个RPG玩家。
文 雷伊 美编 澄香
最后的战士
PLAYSTATION PORTABLE
制作人 松川美苗
代表作 《逆转裁判 新生的逆转》《逆转裁判4》
剧本 野岛一成
代表作 《最终幻想VII》、《王国之心II》
监督 新纳一哉
代表作 《世界树迷宫》、《七龙战记》
人设 吉川达哉
代表作 《龙战士》系列、《鬼泣4》
作曲 下村阳子
代表作 《王国之心》、《街头霸王II》
为了成为最强而战
主人公吉格所在的战侠机构巴利尔将是一个大型组织，这个世界上所有的战士全部都属于该机构，他们用武力来维持国家

声优：神谷浩史
“讨厌流浪民族‘坎塔雷拉’（カンタレラ）日复一日举行传统仪式的生活，所以抛弃故乡加入了战候机构“巴扎尔塔”（バザルタ）”。为了寻求生存的价值，并让自己变得更强，他以排名No 1为目标不断地进行着战斗。
主人公
吉格
Zig
边境的狮子
『我要加入战候机构，然后变得更强，终有一日我会不输给任何人，屹立于顶点！』
声优：井上麻里奈
女主人公
「我们既是同期成员，也是对手，让我们们共同努力吧！」
和吉格同期加入战候机构巴扎尔塔的少女，既是同期成员也是对手。实际上她是过去被灭亡的王族“萨尔巴特雷”（サルバトーレ）的后裔。为了在战斗中扬名并最终复兴王族，她投入到了残酷的排位赛中。
莲
Ren
亡国的骑士姬
剧情



战斗系统

据制作人员表示，本作的战斗不是传统的指令式，而是在玩家按下按键的瞬间角色会行动并发动攻击，加入了很强的真实时间性。通过对攻防按键时机的把握，就算是低等级的角色也可以战胜强敌。但本作毕竟不是动作游戏，玩家不用操作角色移动来躲避敌人的进攻，而是对时机的把握有较高的要求。

另外，据目前的情报来看，本作战斗的队伍似乎只有一人。主人公吉格的主要武器是右手的剑，而左手的副装备则可由玩家自己决定，比如铳、护腕和盾牌等，当然玩家也可以再装备一把剑变成“二刀流”。

宣誓

决定成为战候机构巴扎尔塔一员的吉格和莲，要经过宣誓之后才能正式成为机构的一分子。在这一刻，他们的命运发生了巨大改变，“强大”成为了判断一切的标准。

『欢迎来到战候机构巴扎尔塔，你是从坎塔雷拉前来的入会志愿者吉格吧？』
『是。』『那就到这里来吧。』
『萨尔巴特雷的莲，坎塔雷拉的吉格，你们已下定决心了吗？』
『是！』『是！』
『那么，进行宣誓吧。』

声优：中村悠一

『难道认为我们两人会一直遵守传统的只有我吗？难道认为我们情同手足的只有我吗？』

法兹 Faz

疯狂的剑鬼

和吉格一样原本也是坎塔雷拉人，两人从小一起长大，关系非常要好。不过后来因为吉格离弃了故乡，所以两人分道扬镳。原本认为不会再相见的两个年轻人，却被残酷的战斗命运捉弄而作为对手狭路相逢。

音乐

本作的音乐由奉献给了玩家们无数神曲的下村阳子负责打造，音乐方面的主题是“有力度、舒畅、酷”。而且值得一提的是，本作的战斗音乐严格上来说是“战斗歌”，因为其中会加入人声演唱。下村阳子在本作中火力全开，除了激烈的快节奏曲子之外，她还撰写了冷静、悲伤的曲子，力争每首曲子都让人印象深刻。

以女神和圣女的名义净化黑暗

光环·频收

文 阿鲁　美编 澄香

La Pucelle Ragnarok

ラ·ピュセル　ラグナロック

PLAYSTATION PORTABLE

B　光之圣女传说 诸神的黄昏

无对应周边　日版

人物介绍

憧憬成为光之圣女的主人公

普利耶
（CV 中原麻衣）

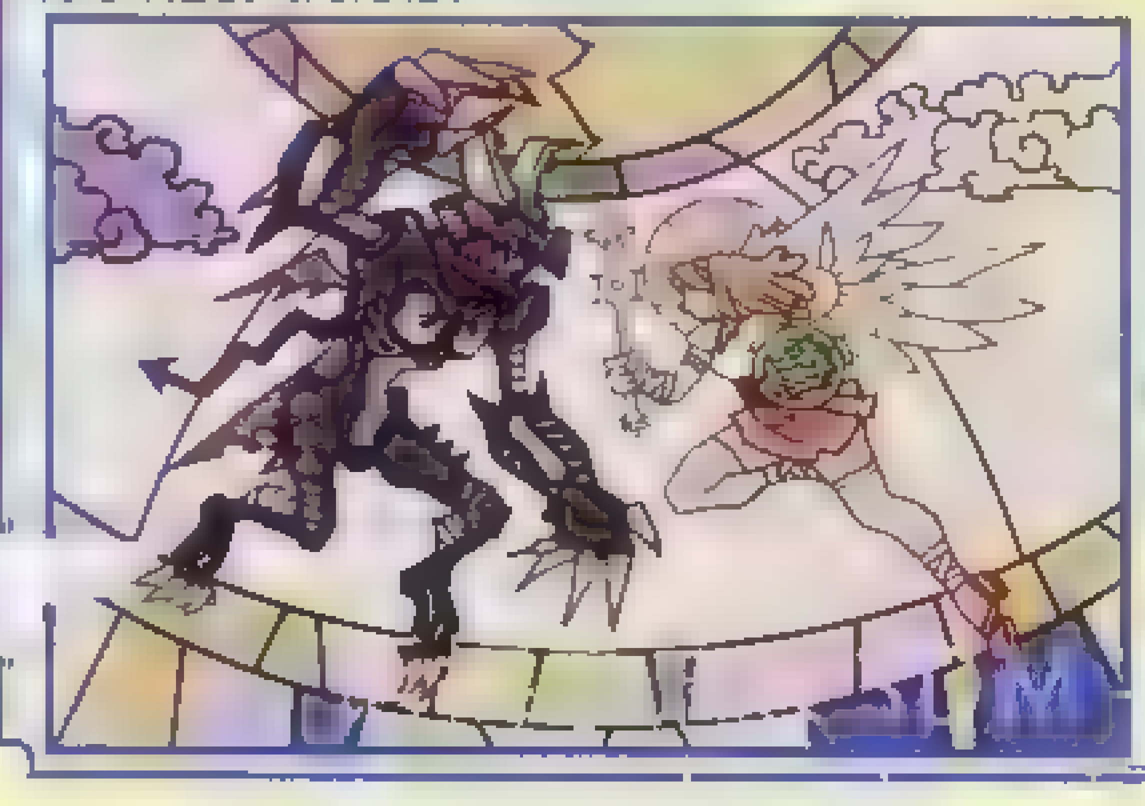
信仰着光之圣女的圣女会驱魔使（ラ·ピュセル），富有朝气并憧憬成为光之圣女的女孩。

故事背景

新人驱魔使前途多难！？

▲受命于圣女会　为驱逐恶魔而踏上旅途的普利耶一行。

故事的舞台发生在信仰着光之圣女的圣帕普利卡王国，从小就失去双亲的少女普利耶作为圣女会的驱魔使和弟弟一起踏上了讨伐恶魔的路途，面对今后的重重困难，姐弟俩的命运到底如何呢?



◀图上描绘的是背叛人类的暗之王子与拯救世界的光之圣女的战斗。

自信的驱魔使前辈

阿尔艾特

(CV.

两年前由于失去记忆而加入圣女会的修女，普利耶姐弟的指导老师。

值得依赖的自由狩魔者

克罗夫

由于某个事件与普利耶一行相遇的狩魔者，为了寻找记忆奔波于各地。

作为圣女候补的王国公主

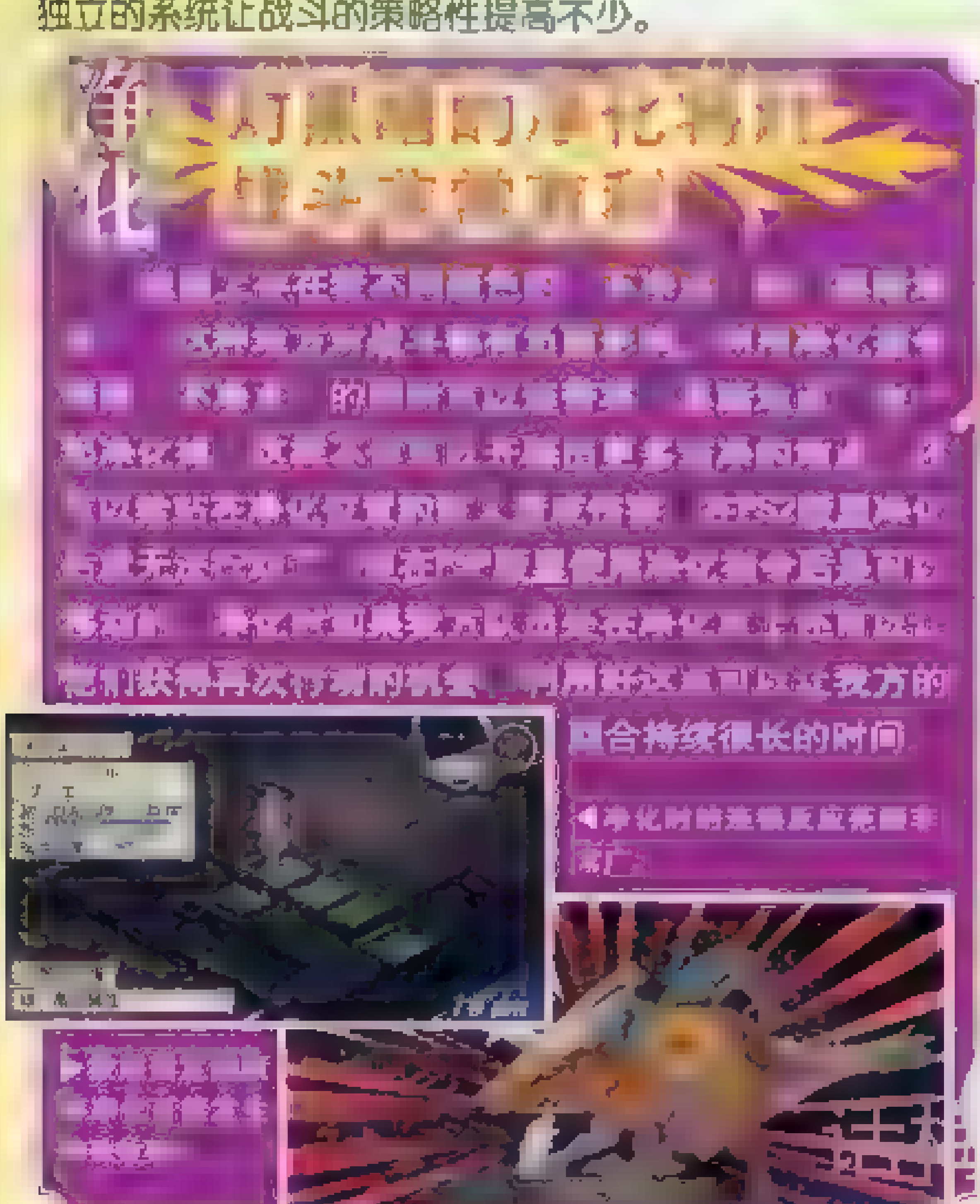
艾克蕾尔

(CV

圣帕鲁利卡王国的公主，作为圣女候补让她感到沉重的压力。

系统　用连携和净化消灭恶魔吧！

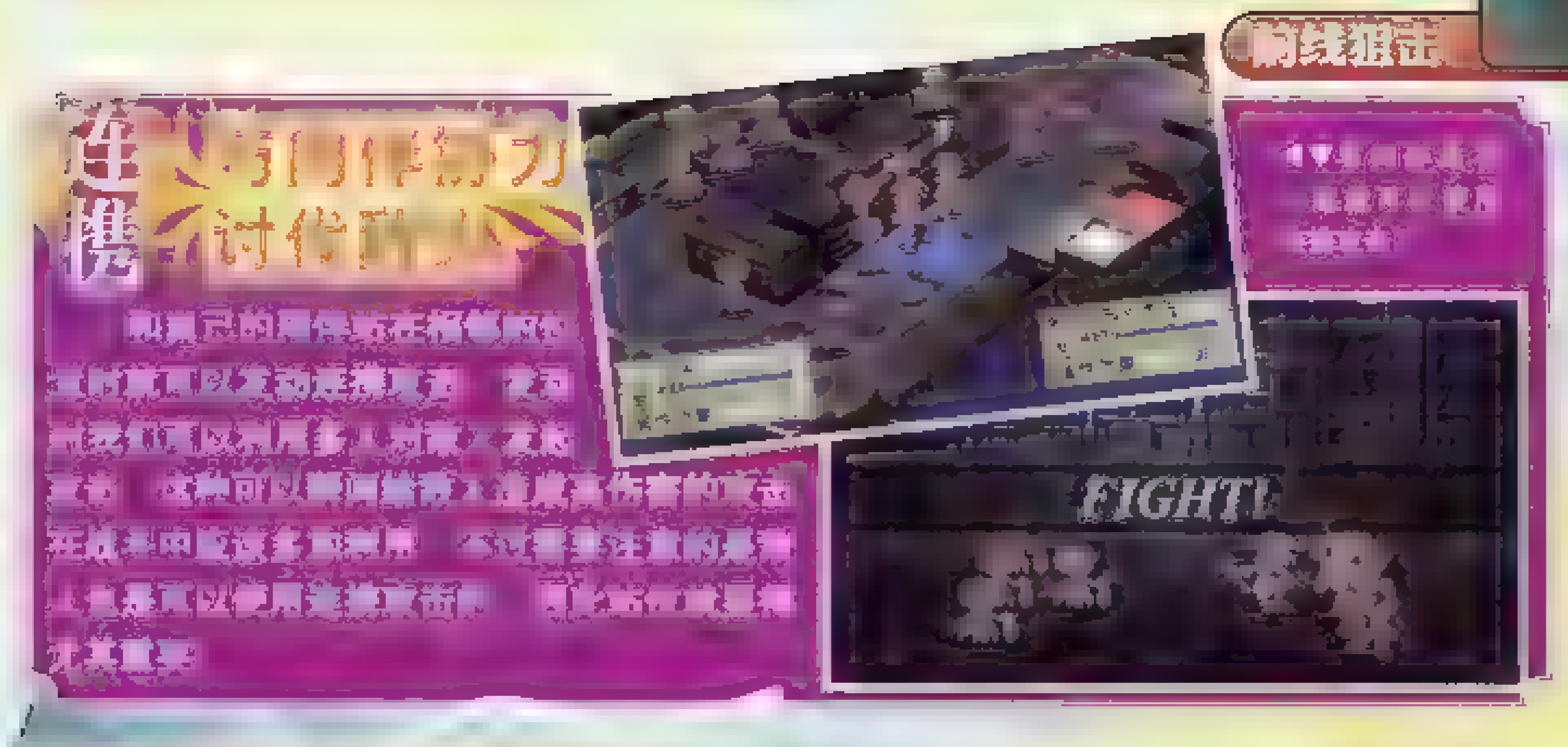
本作为敌我移动和战斗相互交替的回合制战斗，利用连携和净化两个独立的系统让战斗的策略性提高不少。



丘罗特

(CV. 水桥

和姐姐普利耶一样是圣女会的驱魔使，性格稳重的他和姐姐形成了鲜明的对比。



PSP版追加要素

1 系统改良让游戏更加人性化

2 追加新剧本“魔王普利尼格”

3 追加BOSS级人物——魔王拉哈尔

尽管是一款移植作品，但本作的新增要素还是非常厚道的。除了上辑的"前线"中为大家介绍的全新女主角、部分新要素外，本作还在战斗系统方面向更为人性化的《P4》靠拢。这次我们就为大家带来本作的更多新要素情报，而在登场人物、系统方面也会进行进一步介绍。

文 雷伊

PLAYSTATION PORTABLE

Persona3 携带版

Atlus	RPG	预定2009年11月1日 发售
1人	价格日元	无对应周边

相关情报 Vol.119 P46

专用Persona 伊娥

岳羽由加利

山岸风花的特殊力量

与特别课外活动部的其他成员不同，山岸风花无法直接参加战斗。她在战斗中的主要作用是支援，比如分析敌人的弱点，利用露琪亚的力量来支援同伴。

▶虽然无法直接参战，但山岸风花的实用价值依然很高。

向塔耳塔洛斯发起挑战

课外特别活动部的主要任务，就是挑战影时间中出现的谜之塔“塔耳塔洛斯”。塔内的迷宫是自动生成的，每次进入构造都会发生变化。塔中栖息着大量暗影，当玩家在地图上与敌人接触时，就会进入战斗。

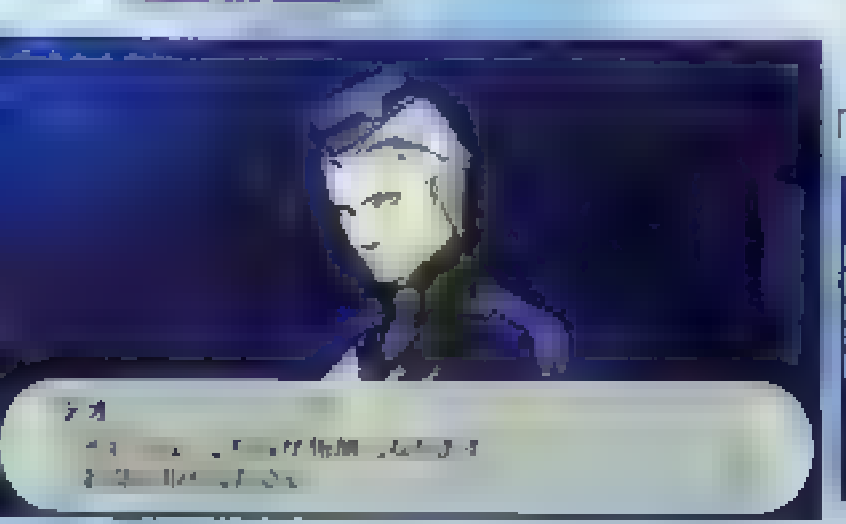
▲每当满月之夜打败大型BOSS之后，玩家便可以向塔内的更高层进发。

▶当然也有些突发状况是对我方有利的，比如某层的宝箱数量大大增加。

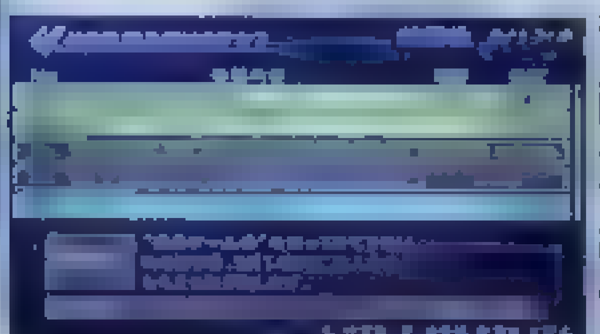
▲在向上层前进的时候，有时也会遭遇到突发状况，比如周围一片漆黑，无法看清敌人。

在天鹅绒房接受委托任务

天鹅绒房中除了可以进行Persona合体外，还可以从向导处接受各种委托任务。当完成委托后，玩家就可以得到作为报酬的金钱和道具，而其中的一些道具，都是对攻关过程非常有用的物品，所以玩家一定要多多接受并完成委托。



▲在委托任务的报酬中，有些道具是无法在商店中买到的贵重品。



▲委托任务都有一定的完成期限，所以要抓紧才行。

天鹅绒房的向导选择可能

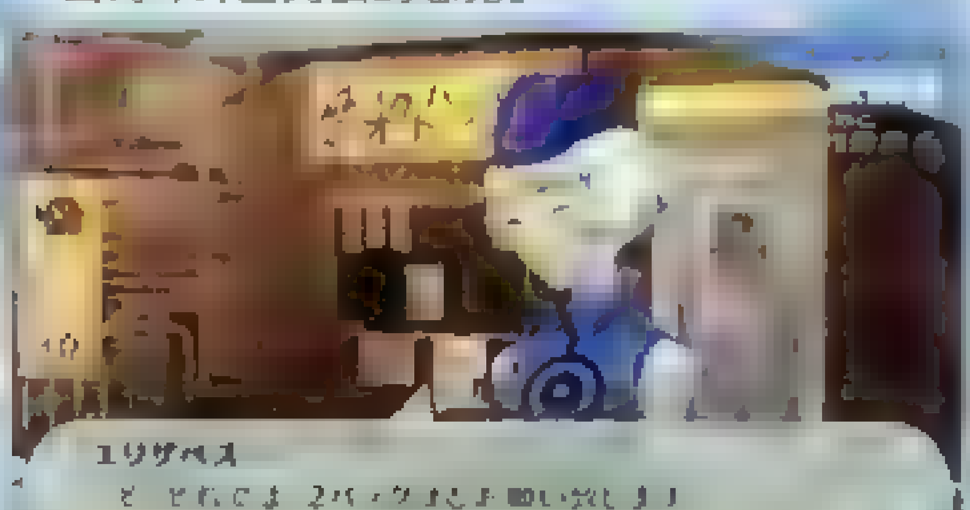
上辑中为大家介绍了一名全新的神秘男子，而根据厂商最新公布的情报，他的身分果然和上辑“前线”中小编所猜测的一样，是天鹅绒房中的新向导。当玩家选择女性主人公来进行游戏时，在首次光顾天鹅绒房时会要求选择向导的性别。选择女性的话，向导和原作一样仍是伊丽莎白，而当选择男性时，向导就是新角色特奥多亚了。

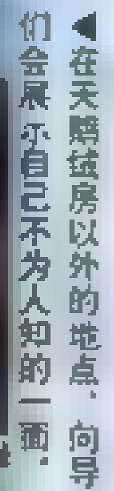
特奥多亚

伊丽莎白

有些委托任务可以和向导一起外出

在进行有些委托任务时，向导会陪同主人公一起外出。在同行的过程中，说不定可以见到向导们不为人知的一面哦。当向导是异性的时候，甚至会有种外出约会的感觉。





◀在天鹅绒房以外的地点，向导们会展示自己不为人知的一面。

▶特奥多亚对外面的世界非常向往。

失踪者任务

在游戏过程中，玩家有时会得到来自天鹅绒房的情报，得知有人误入塔耳塔洛斯并失踪的消失。在接到情报后，玩家可以前往塔耳塔洛斯探索并找出失踪者。如果能够平安救出失踪者，那么就可以得到报酬。

进化的回合制战斗

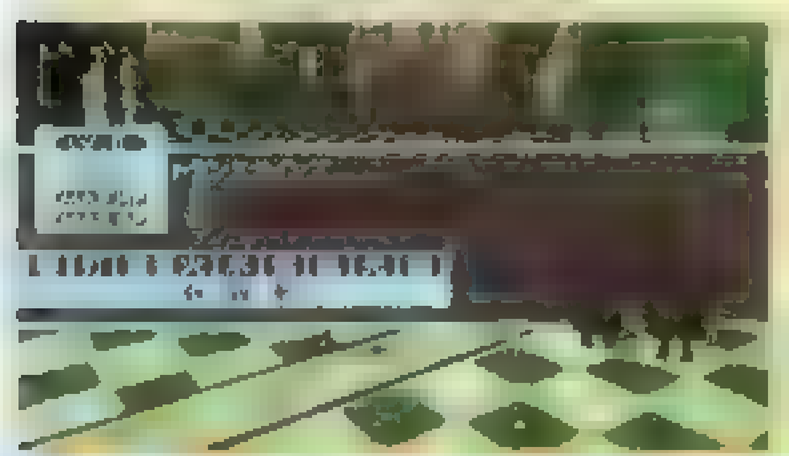
掌握敌人的弱点，根据敌人的弱点来进行攻击就可以让其陷入倒地状态，这样我方的攻击者就可以获得一次追加攻击的机会。这是PS2版中的基本战斗系统，而PSP版在保留该精髓的同时，还进行了进一步改良，变得更加人性化。

◀原作中如要更换同伴的装备，必须跟同伴对话才可以，本作则和一般RPG一样可以直接在菜单中变更，人性化了不少。

战斗流程

1 利用分析得知敌人弱点

掌握敌人弱点在本作中显得非常重要。在遇到没见过的敌人时，一定要使用“分析”（アナライズ）掌握敌人的情报，而只要分析过一次的敌人，之后只要按一个键就可以轻松确认其资料。


◀要想正确掌握敌人弱点，分析这个步骤必不可少，略过这步骤吃亏的反而是自己。

2 针对弱点获得额外攻击机会

如果针对敌人弱点攻击，命中时敌人头上会出现“weak”字样，同时敌人会倒地，这样发动攻击的角色就可以获得一次额外的攻击机会。另外，对倒地的敌人进行攻击的话，敌人还有可能陷入气绝状态。

◀针对敌人弱点进行攻击就可以获得一次额外攻击机会。

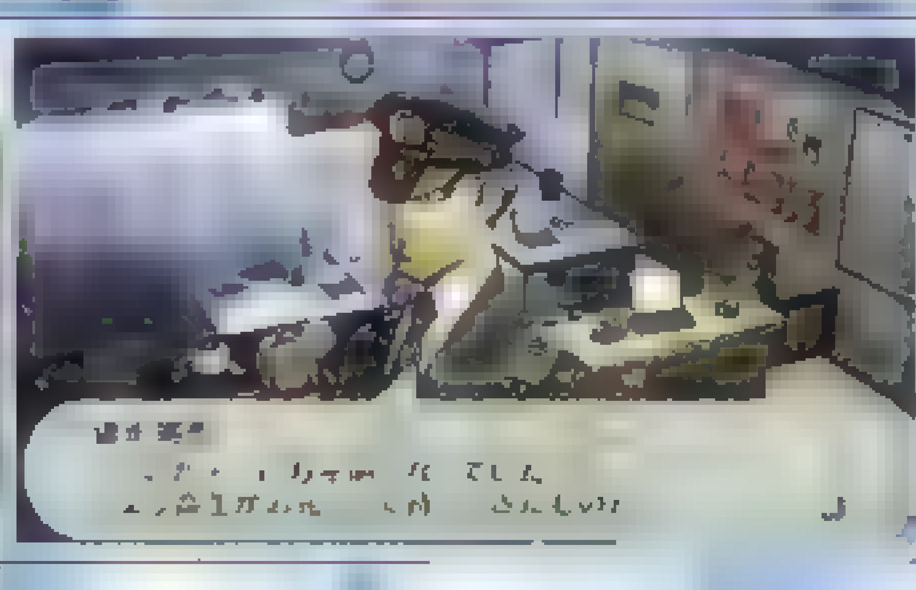
3 利用总攻击对敌人造成巨大伤害

如果所有的敌人都陷入了倒地状态，那么我方就可以发动由所有战斗成员一起参与的总攻击。总攻击具有万能属性，几乎对所有的敌人都能造成有效的巨大伤害。

▶在可以发动总攻击前会出现角色对话，并且有是否进入总攻击的选项。

▲◀总攻击发动之后就是对敌人进行群殴。

▼如果在限定期间内没能找到失踪者，那么失踪者就会变成“影人间”。


◀在救出失踪者后和票泽迎聚交谈，就可以得到报酬。

新要素 角色间的羁绊将左右战局

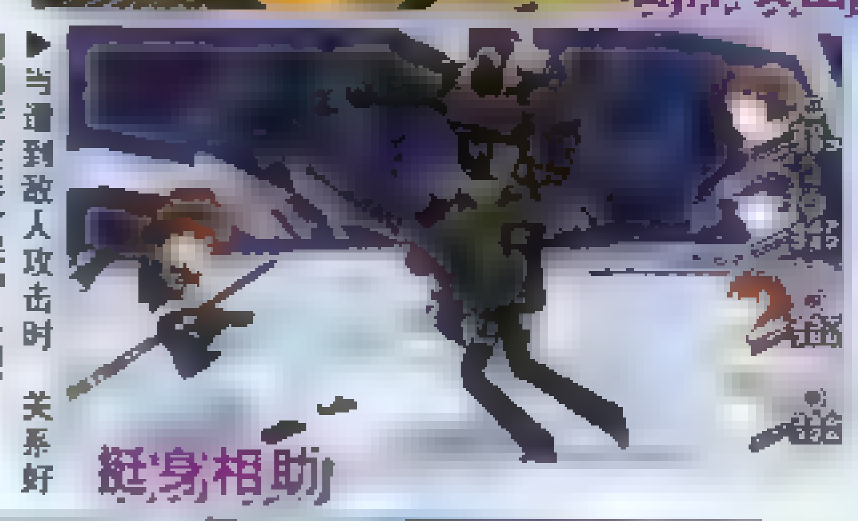
如果和共同战斗的同伴们加深关系，那么在战斗中就可以获得他们给予的各种帮助，比如一起发动合体攻击、挺身帮助主人公承受攻击等等。

◀被合体攻击打中的敌人一定会进入倒地状态。

合体攻击

▶有些同伴还会发动特殊技能。

特殊技能



▶当遭到敌人攻击时，关系好的同伴会挺身保护主角。

挺身相助

活用Persona之力

Persona不仅可以互相合体，而且还可以和武器进行合体，不仅如此，战斗中有时还可以发动结合了两个Persona之力的特殊技能。而作为本作的新要素，本作中将会追加可以不受Persona种类限制来发动特定技能的道具。

◀综合了两个Persona力[illegible]合技。

▶将Persona和武器进行合体，就可以令武器附加追加效果，提高性能。

▲将Persona培育到一定强度就可以获得技能卡，对其他Persona使用就可以让其学会该技能。

岩崎理绪

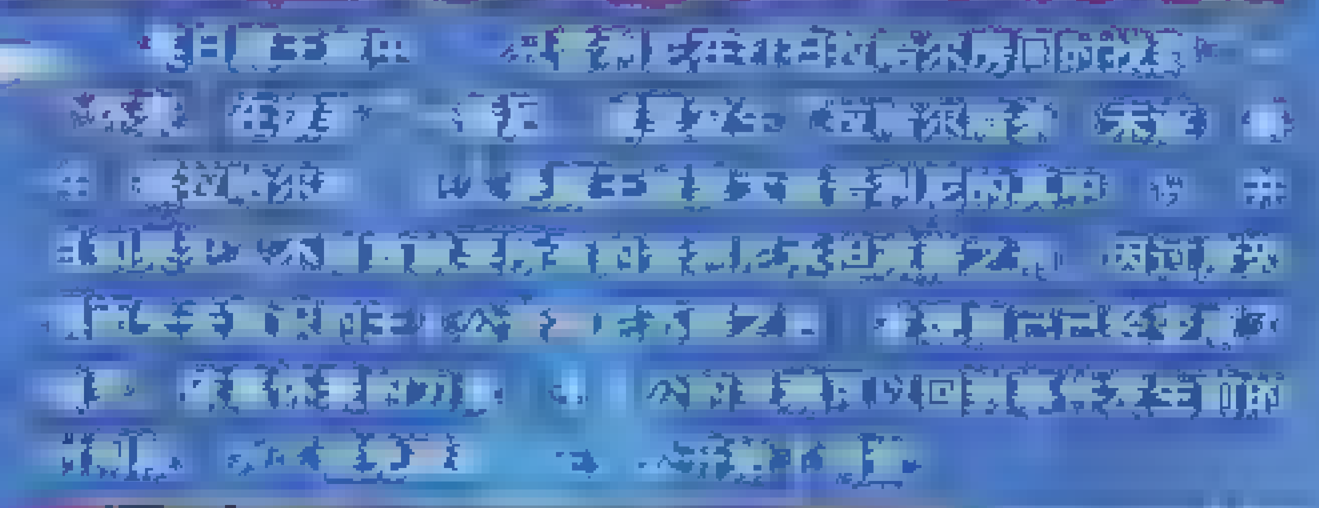
长谷川沙织

女性主人公篇的新感情联络对象

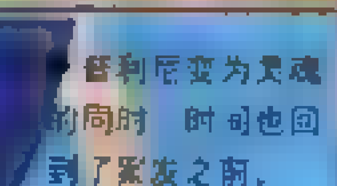
上一辑中我们为大家介绍了“感情联络系统”在本作中的重要性。作为PSP版的新要素，当玩家选择女性主人公来进行游戏时，就会追加两名新的感情联络对象，因此玩家可以体验到比原作更加丰富的交流内容。

ディスガイア インフィニット
文 胧月 美编 澄香
PLAYSTATION PORTABLE
魔界战记 无限轮回
这款游戏只能通过PlayStation Store付费下载，因此价格比普通UMD游戏低廉。本作中，玩家要操作幽灵状态的普利尼凭依到各种人物的身上，揭开魔王城发生的事件真相。《魔界战记》的角色和世界观加上《无限轮回》的凭依系统，构成了本作的轮廓。
普利尼
声优：间岛淳司
罪人死后灵魂所寄宿的魔物，大量存在于魔界中，为了转生而进行赎罪性质的工作。主人公就是被艾特娜所雇用的其中一只。
刻渡时计
声优：落合祐里香
拉哈尔房间里的怀表，是能听从主人的吩咐而令时间倒流的高性能道具。

幽灵普利尼直逼魔王城异变



[illegible]



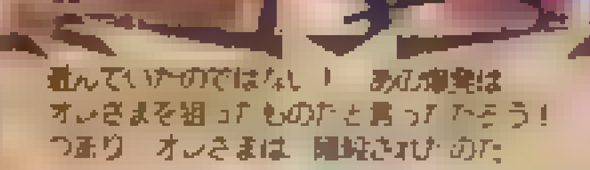
普利尼变为灵魂的同时，时间也回到了案发之前。

拉哈尔

声优：水桥かおり

任性的年轻魔王，抱着“家臣的东西就是我的东西”的歪理邪说，想从艾特娜手中夺取超限定版布丁。

借助怀表的力量阻止暗杀事件！



△尽管暗杀未遂，拉哈尔依旧勃然大怒，他推断犯人一定是普利尼。

艾特娜

声优：半场友惠

拉哈尔的家臣，胸小志大，喜欢各种甜食，经常差遣手下的普利尼去采购。

芙珑

声优：骨本优子

原见习天使，虽曾被贬为堕天使在魔界生活过一段日子，但努力之下又再次在天使升级考试中及格。

凭依登场人物，把握他们的思想和行动

作为本作的最大特点，……的凭依系统。利尼能凭依到其他角色的身上，虽然无法操纵凭依对象的行动，但可以跟随该角色移动到各个场所，并且能得知此人的心理活动。由此，主人公普利尼就能掌握许多隐藏内幕。想要将所有零碎的线索拼成完整的真相，玩家就要考虑凭依时间和凭依对象的切换。一旦拉哈尔暗杀未遂事件发生，时间就会倒流，请务必阻止案件的发生。

故事发展一例

- 到达时计
- 凭依到拉哈尔身上
- 把握拉哈尔的行动
- 拉哈尔与艾特娜见面
  - 继续凭依拉哈尔 → 继续把握拉哈尔行动
  - 转而凭依艾特娜 → 把握艾特娜的行动
- 故事分歧
- 反复凭依和故事分歧
- 是否知道了事件的真相
  - 是 → 成功阻止事件发生
  - 否 → 事件发生 → 返回起点

地球勇者登场

哥顿

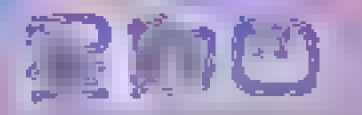
声优：飞田展男

为了拯救地球的危机而来到魔界的勇者，败在拉哈尔手下后成为他的家臣。

杰尼法

声优：斋藤千和

身材热辣的女性勇者，天才科学家，比哥顿更具战斗力。



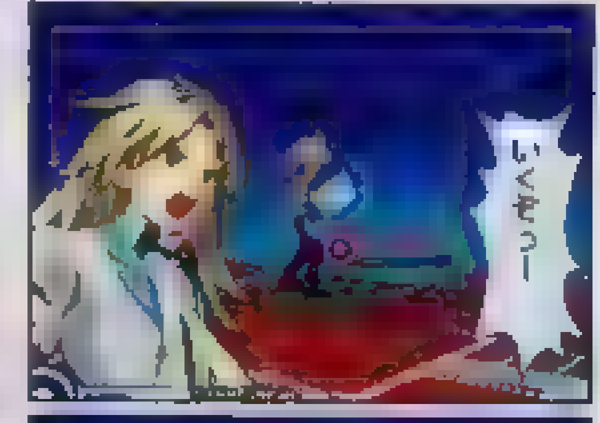
星期四

声优：落合祐里香

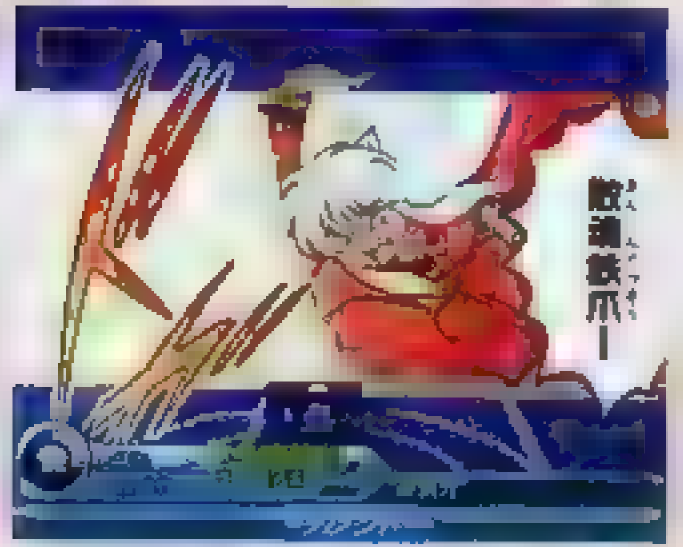
由太空总署开发的机器人，从自卫型到核武器攻击功能完备。

多部少年漫画主人公们梦幻般的共演

《周刊少年Sunday》和《周刊少年Magazine》均是日本大人气少年漫画杂志，来自这两本杂志大量名作中的角色将会在这款RPG中登场！在游戏中，主人公的冒险舞台除了他原本所在的现实世界外，还有一个因“漫画能量”而诞生的异世界——“漫画界”。原本漫画界和现实世界的人们是没有任何来往的，可是突然有一天，一直被保管在漫画界深部的贵重道具“白色漫画”被人偷走，并被带到了现实世界。这件名为白色漫画的道具拥有无法想象的强大力量，有了它的人甚至能够在漫画界和现实世界间往返。白色漫画遭人恶用甚至会导致漫画界和现实世界的崩坏，玩家在游戏中扮演的主人公偶然捡到了白色漫画中的其中一本，为了阻止两个世界的崩坏，他来到异世界展开了冒险。玩家在冒险的途中会遇到柯南、金田一、犬夜叉等众多少年漫画名作中的角色，并借助他们的力量打倒敌人。参与进本作的漫画作品有98部，登场的漫画角色总数超过350人！本作有两名主人公可供玩家选择，选择不同的主人公进行游戏，能收到的同伴也不一样。游戏中还收录有这些漫画角色的详细资料供玩家查阅，如他们的登场作品、作者等等，喜欢少年漫画的朋友可千万不要错过了。



▲两名主人公。



▲角色们的招牌特技也会在游戏中出现。

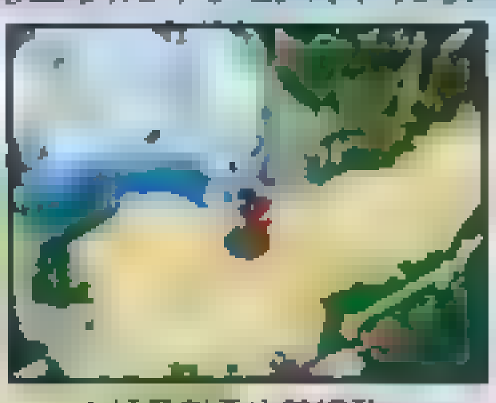
拯救公主，获取秘宝

NDS

Square Enix又有原创RPG作品要带给广大NDS玩家了！这款《交叉财宝》由SE和日本著名游戏动漫月刊《V JUMP》联手打造，而在制作的过程中，厂商会积极在杂志上募集玩家的意见和建议，力争创作出一款符合大众口味的佳作。游戏的剧情目前看来平淡无奇，原本蓝天白云的群岛上突然出现了通往地下世界"暗黑世界"的入口，暗黑世界的魔王随之出现并抓走了岛国的公主，于是国王开始募集冒险者去救回被抓走的公主，并还岛国以和平。游戏中玩家可以自创主人公，并创作属于自己的冒险世界。而本作的最大魅力，就是支持4人联机游戏，并且当玩家自己的世界与朋友创建的世界进行连接时，便可以挑战强大的BOSS，并且在朋友的世界中获得新的技能。

▲本作的人设由正在周刊《少年JUMP》上连载中的《Mr FULLSWING》的作者铃木信也负责。

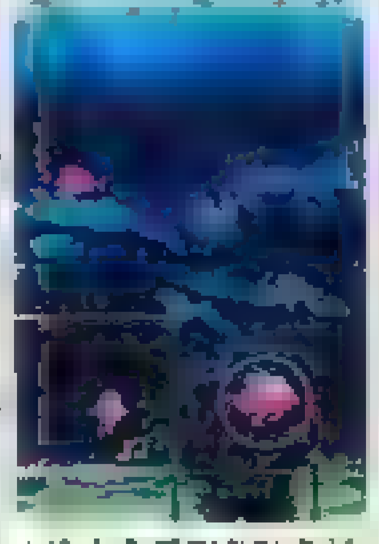
▲游戏的战斗有着很高的动作性。


▲场景刻画比较细致。

吉祥鸟在琴弦上的快乐奔跑

NDS

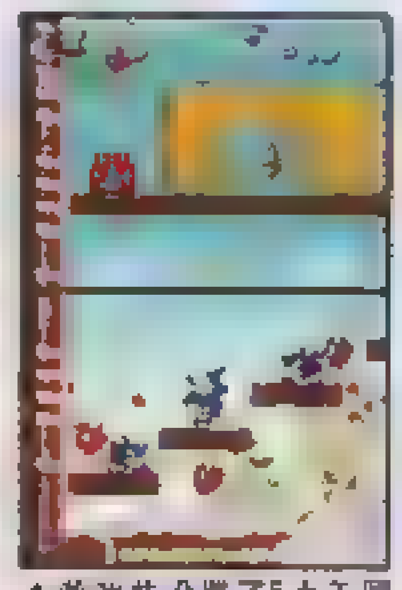
本作是法国游戏制作小组Pasta Games开发的第一款原创游戏。游戏的玩法很新奇，它让音乐游戏与横板过关游戏很好地融合在一起。玩家一边听着熟悉的世界名曲，一边利用触摸操控控制角色将曲目完美演奏。游戏的主角是可爱的吉祥鸟Presto，它在琴弦上快乐奔跑的途中，玩家需要帮助其收集场景中散落的各种音符。使用触控笔拨弄琴弦，吉祥鸟便会作出奔跑、跳跃等动作，当空中有五角星等收集物时，使用触控笔在吉祥鸟身上不断画圈，吉祥鸟则会一直漂浮。游戏中设置了6大场景，每个场景都包含了三个关卡以及一个BOSS关卡，每个关卡玩家还可以选择不同的主乐器。游戏共有三种难度，但是需要玩家依次解禁，随着难度的增加，背景音乐的长度也随之加长，到Hard难度时玩家才能演奏到完整的曲目，除此之外，场景也会随之变化。


▲途中会受到各种各样的动物的阻挠。

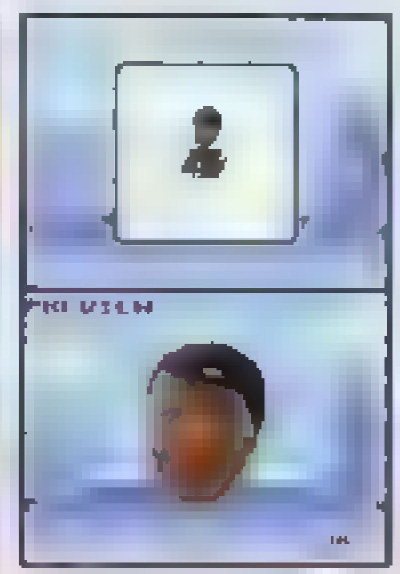
▲收集物种类繁多，有五角星、水果、音符等。

欢迎来到小巫师的魔法世界

《魔法城堡》最初是Gameloft为Phone和其他手机平台开发的一款动作游戏，如今本作很快就要在NDS Ware上与大家见面了。为了从恐怖的魔术师手中救回自己的朋友，年轻的小巫师踏上了魔法城堡的冒险之旅。小巫师身怀各种魔法本领，在冒险的途中会遇见很多障碍，通过发动魔法即能将它们全部除。魔法的种类繁多，发动后小巫师便能做出滑行、潜水、漂浮等动作，甚至能利用反重力原理在天花板上行走。游戏最大的特色之处就是充分利用了NDSi的摄像功能，在"拍照"模式中，通过将身边的物体拍摄下来，从而为主角收集各种颜色，每种颜色都能为主角强化各方面的能力。比如拍下一只红色小狗玩具，那么主角在红色方面的能力便得以提升，同理，如果想让黄色升级，拍张香蕉就行了。另外，玩家可以将自己的面部拍摄下来代替小巫师的面孔，操控自己去冒险是不是非常有意思呢？



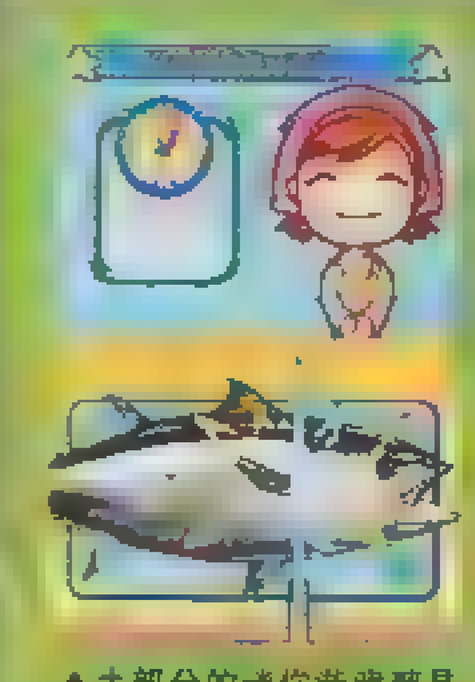
▲游戏共设置了5大不同场景，所遇的敌人也是多种多样。



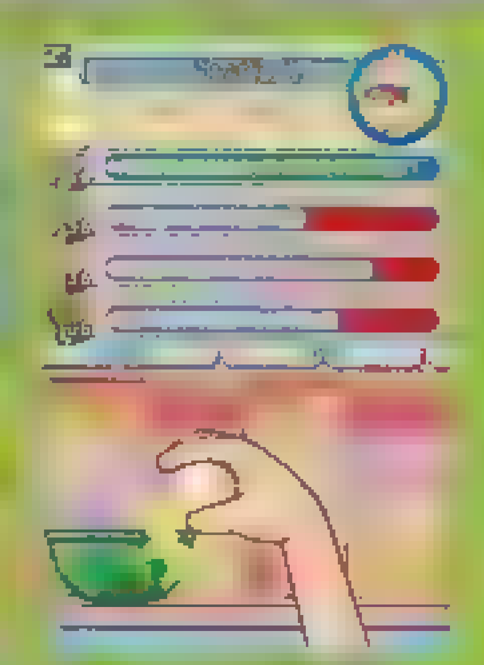
▲拍摄好头像后预览一下吧！

和料理妈妈一起[illegible]

从迷你游戏里体验料理乐趣的"《料理妈妈》系列"最新作即将发售，和前两作一样，游戏中收录了许多与料理相关的迷你游戏，这次的迷你游戏数量更是达到了200种以上。新要素方面，本作增加了"食材组合"和"买东西"两大新模式，在食材组合模式中，玩家要在各种食材中选出两种喜欢的拿来烹调并将做好的料理给好友品尝，根据选择的食材不同作出的料理也是不同的，最后料理妈妈会根据玩家做出的料理给予评价；买东西模式则可以让玩家体验到料理前的食材购买过程，在这里玩家需要在限定时间里去商店购买料理妈妈交代的几种食材，不过除了购买食材外，购买过程还会遇到丢了气球的小女孩、新点心试吃等有趣的事件，如何在限定时间里完成这些事件并买到足够的食材是这个模式最好玩的地方。



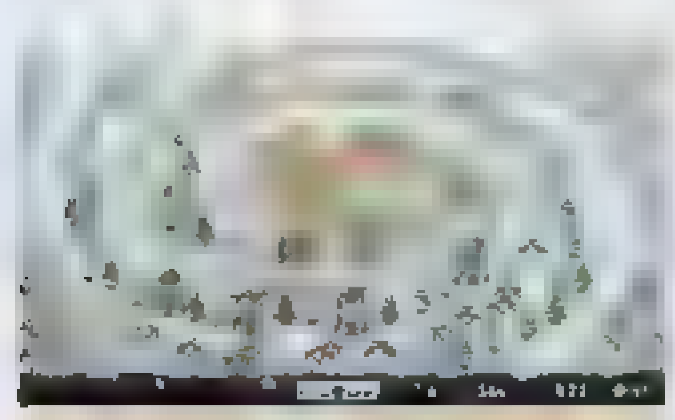
▲大部分的迷你游戏都是



▲通过NDS的无线通信机能，还可以4个玩家一起进行料理竞赛。

人气塔防游戏登陆PSP

《像素垃圾》是诞生于PS3平台的一个人气系列作品，以简单的画面带给了玩家丰富的游戏体验，系列每一部作品的游戏类型都不相同。而《像素垃圾 怪物》就是其中一款以目前流行的“塔防”为主题的作品。游戏的玩法很简单，为了对抗成群来袭的怪物，玩家需要建造各种塔来对付它们，最终守护村子。游戏以实时进行，所建的塔会自动对敌人进行攻击，在合适的位置针对敌人的弱点建造合适的塔方能取得战斗的胜利。作为“豪华版”，PSP版将在原作的基础上追加新的塔、新怪物和新关卡，令游戏变得更加饱满。和PS3版一样，PSP版也将通过PSN下载的形式推出，对塔防类游戏感兴趣的玩家别忘了在11月1日登录PS商店哦。



▲丰富的关卡保证了游戏的耐玩度。

▲更多种类的塔让游戏更有战略性。

战场硝烟再度扬起！

本作根据曾在PS2平台上发售的《装甲核心3 寂静前线》为蓝本进行移植，并追加了新部件、新机体以及继承PSP《装甲核心3 携带版》存档等新要素。作为《装甲核心3 携带版》的续作，本作中收录的机体部件数量达到了前作的两倍，共有超过450个部件在游戏中登场。这些部件既可以通过任务获得的报酬在商店购买、也可以通过战斗胜利的特别报酬、从地图拾取等方式来获得。系统方面则引入了武器破损和AI系统两个新要素，其中前者是在武器的耐久值即将耗尽时会发出警告声、并且无法继续使用，通过这项系统让游戏更加紧张、生动；而后者则让玩家能对自动战斗的AI机体进行有计划的育成。另外，本作和《装甲核心3 携带版》一样最多支持4人联机，玩家可通过队伍战、乱战等方式来体验多人游玩的乐趣。

文 翔Starry 编 LIKY

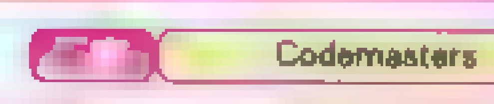
游戏一品轩

虽然2008年尚未完结，但让小翔来评选"被人忽视的年度游戏"的话，第一定是NDS平台的《朋友派对》。这款发售之初被所有人忽视的游戏[illegible]的游戏已经达到100万左右的销量（首周销量约1[illegible]万），而在市场巨大的欧美两地本作还未发售，[illegible]类似风格的《动物之森》欧洲销量320万，美国250万，这样一款表面没人看得起的[illegible]游戏竟然能够起死回生，[illegible]可见真正的好游戏还是能得起市场的考验[illegible]，[illegible]一品轩有游戏的用[illegible]介绍。

本辑游戏推荐

所有喜欢竞速游戏的玩家

在泥泞的赛道中狂野飞驰！



RAC

科林·麦克雷是世界上最富盛名的赛车手之一，曾25次获得WRC（世界汽车拉力锦标赛）冠军。但这样的一位优秀车手，却因为2007年的一场直升机事故而不幸身亡。"《尘土飞扬》系列"则是由科林·麦克雷生前所代言的游戏作品。本作在各大游戏平台都有登陆，小翔本以为NDS版只是配合家用机平台的一个应景作品，但没想到游戏的素质超乎意料。首先游戏的画面和音乐就给人很好的印象，在NDS的赛车游戏中本作的画面绝对算得上出众，而音乐方面并没有采用纯音乐，而使用了R&B和电子等风格的人声演唱歌曲，听起来动感十足。游戏主要由单人模式、多人模式和赛道编辑模式构成。单人模式又分为生涯模式、快速比赛和计时赛。生涯模式的每个赛道都有新手、业余、专业三种难度，每种难度所获得奖金和点数都不同。点数用于开启新的赛道，而奖金则用于车体涂装、购买赛车和升级赛车。每辆赛车除了能像一般赛车游戏那样进行车体外观的涂装变换外，还能够个性化涂装，玩家可以像《马里奥赛车》那样在车上画上各种图案。在生涯模式中除了一般的多车多圈环绕赛外，还具有环形门穿越赛、斜坡跳跃赛、单人计时赛等多种形式，让人玩起来不感觉单调。在操作手感方面，本作追求的是爽快感，整体上说还算不错，不同种类的车在手感上有明显不同，而在雪地、沙地、公路等不同赛道上驾驶的手感也不尽相同。无论是画面音乐还是操作手感游戏性，本作的表现都不错，绝对是NDS上不可多得的优秀赛车竞速游戏，值得一玩！

▲赛道编辑模式可以随意设计赛道。

▲多种视角、漂移感、车损……该有的都有。

NDS 蚂蚁王国

Konami | SLG | 美版 | 4195

外星人派出了外星蚂蚁等昆虫企图侵占我们的自然资源，而蚂蚁学术研究界的专家当然不会善罢甘休，拿出了精心培育的蚂蚁来抵御外星蚂蚁，以保护地球。本作既带有即时战略游戏的风格，又具有养成游戏的玩法。玩家在一般情况下只需要培养和训练自己的蚂蚁大军即可。当在地面上遇到方形的盒子后打开便有机会接到任务。蚁军分为兵蚁和工蚁两类，其中兵蚁主要用于和敌人战斗，工蚁用于觅食和修建新的蚁穴。而新的蚁穴一旦修建完成，就会有新蚂蚁诞生。上屏的下方显示着兵蚁数量、工蚁数量、能量和食物四项数据，其中能量可以通过完成任务获得，觅食会增加食物数量。游戏中可以对蚂蚁进行耐火耐水等属性训练，训练后蚂蚁就能够爬行在相应的火或者水等区域，每训练一只蚂蚁会消耗1点能量。

推荐给

▲游戏会同时显示地面和地下的情况。

NDS 美食从天降

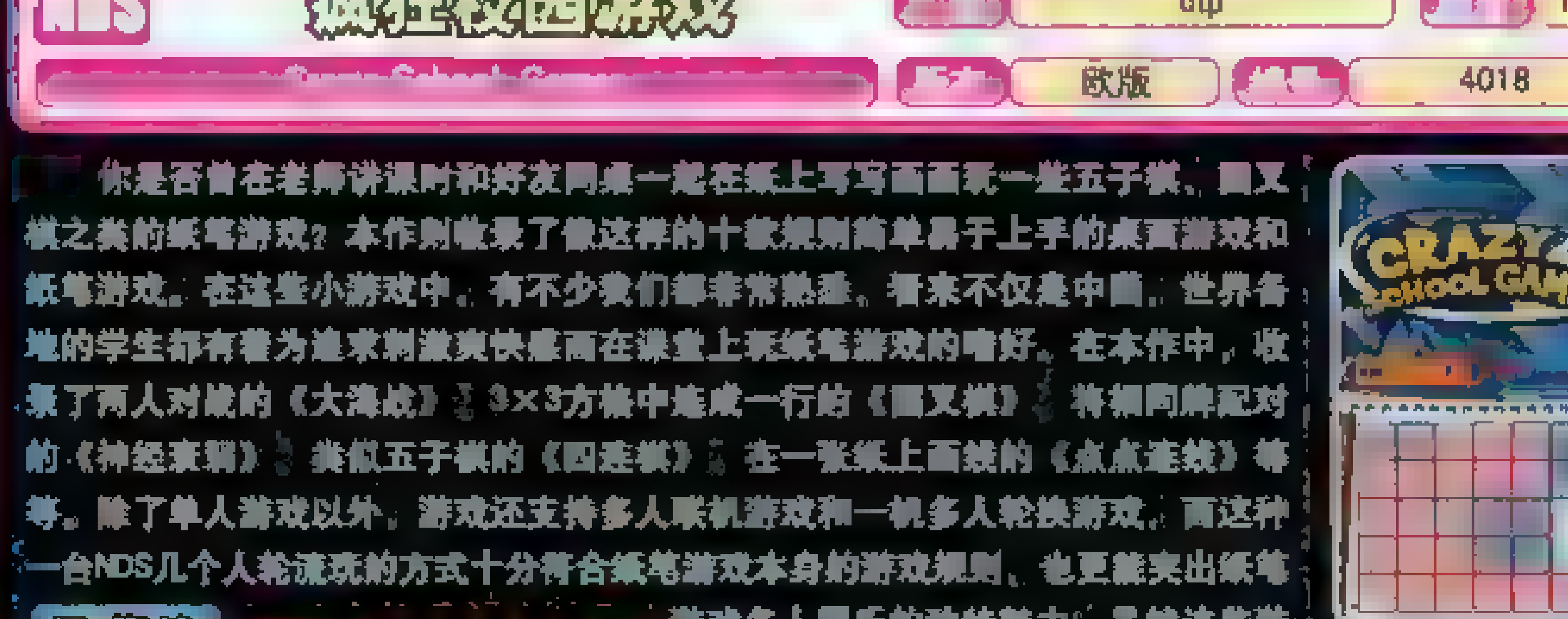
Ubisoft | ACT | 美版 | 4174

这年头什么片子都喜欢戴副眼镜装3D，《美食从天降》则是由索尼旗下的哥伦比亚影业公司制作的3D动画电影，于9月18日在美国上映。电影的剧情讲述了热爱发明创造的弗林特在某天发明了一种能天降美食的设备，他所居住的小镇也因此一夜成名，然而物极必反，天上降下的美食越来越大，整个小镇也开始面临一场美食浩劫……游戏正是以弗林特为主角，讲述他解决小镇上美食危机的故事。本作的过场剧情采用了2D动画，不过实际的游戏画面却是全3D的。游戏完全采用触控操作，玩家需要控制弗林特去消灭关卡中的各种美食。在关卡中你能够使用餐叉、加热器、弹簧拳套等5种武器，每种武器能够通过收集蓝色染料进行升级。另外在消灭一些敌人时还会进入迷你小游戏。

▲玩家要控制弗林特解决美食危机

推荐给

NDS 疯狂校园游戏



dtp | TAB | 欧版 | 4018

你是否曾在老师讲课时和好友同桌一起在纸上写写画画玩一些五子棋、圈叉棋之类的纸笔游戏？本作则收录了像这样的十款规则简单易于上手的桌面游戏和纸笔游戏。在这些小游戏中，有不少我们都非常熟悉，看来不仅是中国，世界各地的学生都有着为追求刺激爽快感而在课堂上玩纸笔游戏的嗜好。在本作中，收录了两人对战的《大海战》、3×3方格中连成一行的《圈叉棋》、将相同牌配对的《神经衰弱》、类似五子棋的《四连棋》、在一张纸上画线的《点点连线》等等。除了单人游戏以外，游戏还支持多人联机游戏和一机多人轮换游戏，而这种一台NDS几个人轮流玩的方式十分符合纸笔游戏本身的游戏规则，也更能突出纸笔游戏多人同乐的独特魅力。虽然这些游戏都看似简单，……全很有趣的。

推荐给

▲本作收录的纸笔游戏……又不乏乐趣。

PSP 棒球大联盟2

The Bigs 2

厂商	2K Sports	类型	SPG
版本	美版	容量	约742MB

美国职业棒球大联盟（简称"MLB"）可以说是世界上规模最大的棒球联赛，它由30支队伍参加，分为国家联盟（16支）和美国联盟（14支），每支队伍进行162场的常规赛后再选出成绩优秀的8支队伍进行季后赛并争夺冠军。游戏完整收录了这30支球队和两支联盟的明星队。本作主要有5种模式："PLAY BALL"相当于快速游戏模式；"EXHIBITION"相当于友谊比赛模式，玩家选择好球队后还可以选择首发球员以及比赛场地；"LEGENDS CHALLENGE"是游戏的核心模式，玩家可以创建一名菜鸟球员，在不断的比赛中进行成长，并与球队一起征战MLB，游戏的操作教程和系统说明也在这个模式里；"PICK-UP GAME"是随机选择球员进行比赛；"HOME RUN DERBY"是两个击球手进行PK的模式。对棒球感兴趣的玩家不妨一试。

▲只要玩过几场比赛应该就会对游戏的系统及操作比较熟悉了。

推荐给

NDS 回转门（汉化版）

厂商	JFO	类型	PUZ
版本	汉化版	编号	1475

▲通过旋转，让星星到达光环吧。

本作的故事和角色都设定得十分卡通风格化：在一座小岛上住着四四方方的库普鲁生物，某日夜空中的星星突然从天上掉了下来，玩家就需要控制库普鲁们帮助星星通过闪闪光环回到夜空。这款轻松休闲的益智解谜游戏规则非常简单，玩家需要控制翻转一个方框，而目的就是为了让这个方框中的星星到达光环。游戏有L键和R键操作以及触控操作两种方式，玩家借此来控制方框朝顺时针转或者逆时针转，在方框转动的同时，也就会移动方框中的星星，再借助方框内库普鲁的位置，使星星到达指定的终点——光环。游戏的每个关卡由多个小关卡构成，每个关卡完成后便会形成一个星座。在关卡中要想过关难度并不算大，但是要想追求最少步数可就要花一些脑筋了，而在转动方框时最初的一步往往是最重要的一步。本作虽然是一款较早期的游戏，但最近推出了汉化版，现在来试试也不错。

推荐给

NDS 蜡笔人大冒险

厂商	Majesco	类型	ACT
版本	欧版	编号	4163

这款2D平台动作游戏首先吸引人的是它蜡笔涂鸦风格的画面，玩家需要控制一个由蜡笔绘成的线条人在关卡中获得金币然后到达终点。游戏最大的特色便是可以用触控笔画出各种形状的几何图形，例如线条、圆形、矩形、三角形等，然后利用这些图形来开辟道路或者启动机关。画出图形或者碰到敌人会消耗生命值，不过收集蜡笔后按Y键可以进行生命值补充。想要擦除图形，可以按住L键再点击画出的图形即可，这时也会补给少量的生命值。在关卡中只有收集了金币才能过关，你可以按住R键再配合方向键查看关卡地图。在蜡笔人身上画出几何图形后还能使他拥有特殊能力，比如跳跃力增强、奔跑速度加快等。游戏的创意不错，但可能是由于开发小组的制作实力或者经费的原因，感觉本作像是一款半成品。

▲借助画出的几何图形……到达……第一个落点。

推荐给

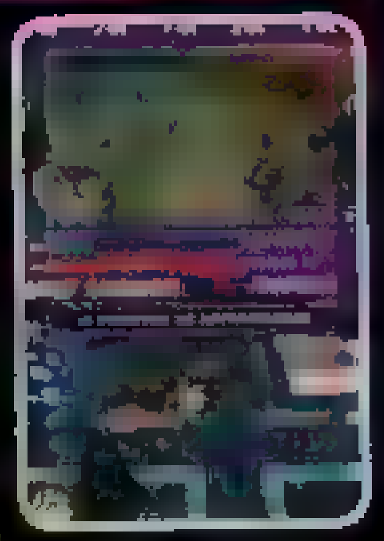
NDS

怪物大破坏

Crave | ACT

美版 | 4181

邪恶的怪物企图摧毁城镇，而你作为一名科学家，需要创造一个怪物来与它们进行战斗，保护城镇和人类。在游戏的刚开始，玩家就需要DIY一个怪物，其身形、颜色、皮肤鳞片、头上的角等都需要玩家自行设置。在设置当中有不少都需要花费金钱，这可以在游戏中击败怪物后获得。游戏的玩法非常简单，玩家只需要根据上屏的城镇地图提示找到怪物的巢穴去挑战怪物。与怪物的战斗类似于猜拳，有三种攻击方式，这三种攻击相互克制，你必须要掌握对方的攻击规律才能取得胜利。另外在战斗中还可以使用各种作用和属性的魔药，但使用的前提是你需要获得该魔药的配方。配方可以通过击败怪物或在城镇中获得，而制作魔药的素材也可以在城镇中搜集物品得到。收集好素材后就可以回到实验室调制魔药了。


▲你需要到上屏所指定的怪物巢穴去"猜拳"战胜怪物。

推荐给

一品短消息

●SE的原创A·RPG《巴哈姆特之血》（4065）在最近发布了完全汉化版，紧接着汉化组为了追求完美又推出了修正若干小错误的V2版。《掌机王SP》第117辑有本作的详细攻略。

●横版2D ACT《大剑 银眼的魔女》（3823）在最近发布了汉化版，游戏的剧情全汉化，图片部分汉化，对《大剑》有爱的玩家不妨找来一玩。

●2K Sports出品，本辑一品轩所推荐的《棒球大联盟2》（4164）NDS版在近日推出。

●空战模拟游戏《伊尔2战机 雷鸟》（4173）NDS版推出，该游戏同时还推出了家用机版和PSP版。

●今年2月11日发售的《马里奥和路易RPG3》推出了美版（4171），玩家需要控制马里奥和路易在库巴的体内展开一场大冒险。《掌机王SP》第105辑有本作的详细攻略。

●SEGA出品的"《BLEACH》系列"的第三作《BLEACH 第三幻影》美版（4193）推出。《掌机王SP》第92辑有本作的详细攻略。

●卡牌战斗游戏《游戏王5D's 聚集战力4》、竞速游戏《机车风暴 极地先锋》、电影改编游戏《美食从天降》、"伊苏"最新作《伊苏7》、推理AVG《侦探 神宫寺三郎 灰与钻石》、棒球育成游戏《实况力量职业棒球 携带版4》、竞速游戏《尘土飞扬2》、格斗游戏《家庭教师REBORN 斗技场2 精神爆发》、FAMI通满分文字AVG大作《428 被封锁的涩谷》、战略游戏《太阁立志传Ⅴ》这几款游戏的ISO镜像已经发布，但游戏都要求5.55系统，目前自制系统暂时无法运行游戏。

●"《极品飞车》系列"最新作《极品飞车 变速》美版已经推出，自制系统能够正常运行该游戏。

最近终于把去年的动画《亡念之扎姆德》看完了，当看到20集左右时便感觉要烂尾。果不其然，最后烂得那是我都无力吐槽了。骨头社的作品我一直都青睐有加，而《黑之契约者》中对人物性格的刻画铺垫以及在一些细节上的象征和隐喻更是让我成为了骨头社的FANS。平心而论，《扎姆德》前十几集的素质绝对是超一流的，然而后期凌乱仓促且不知所谓的剧情把整部动画都糟蹋了。骨头社与索尼合作在PS3上首次推出的原创动画网络租赁新服务却有个这样的烂尾真是可惜了。

TGS 2009期间放出的《潜龙谍影 和平行者》试玩版拥有3个关卡

任务名	内容	游戏人数
オープニング/オープニング	开场动画和教学关卡	1
据点制压	潜入关卡，或消灭所有敌人	1～2
対戦车戦 バナネル・フルタ・デ・オロ	消灭一辆坦克	1～4

文 雷电 美编 Aoi

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
未体验抢制

潜龙谍影 和平行者(体验版)

PLAYSTATION PORTABLE

Konami	ACT	预定2010年	价格
1～4人	价格未定		对应周边未定

相关报道 Vol.115 P32 / Vol.118 P46

▲仍旧年轻的斯内克——大首领

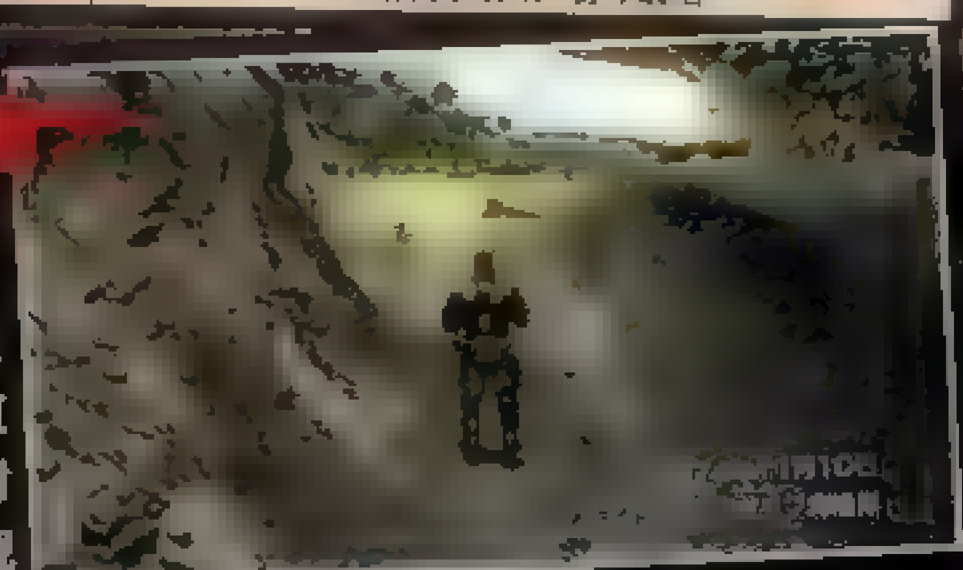
▲水树奈奈配音的年轻女性角色PAS，甘愿为和平付出一切的女孩。

基本操作

基本的按键模式分为シュータータイプ（射击模式）和アクションタイプ（动作模式），将视角的四轴方向均设置为正常（不反转），以下内容按射击模式介绍。

按键	射击模式	动作模式
上	动作	视角上移
下	蹲 长按趴下	视角下移
左	装备品选择	视角左移
右	武器选择	视角右移
L	准备攻击	视角还原
R	攻击	准备攻击
△	视角上移	动作
○	视角下移	武器、装备选择
□	视角左移	攻击
×	视角右移	蹲 长按趴下
滑杆	移动	
START	显示菜单	
SELECT	自动瞄准切换 合作通信	

细节



▲在海滩上急需一下操作。

游戏中的人物都有血槽和耐力槽两部分，敌人的血槽减完就会死亡，耐力减完就会进入眩晕状态。攻击命中敌人时，红色圈和伤害值数字代表伤血，蓝色圈和数字代表消耗敌人耐力。按住L准备攻击后按R使用武器，用调整视角的四个按键瞄准，方向键左右可以变更身体的左右位置（狙击枪为变更放大倍数），方向键下可以在站立和下蹲之间切换。动作键的用途非常广，除了场景互动外，蹲下靠近晕厥的士兵可以拍打他们的身体掉出道具，装备部分装备品时为使用它们，准备攻击时为上弹。打开自动锁定（AUTO AIM）后，按住准备攻击键斯内克会自动锁定前方视野范围内的敌人，转动视角就会自动选择目标，没有任何标志，希望在正式版中能有所改进。

▲CQC擒拿敌人，按住R会连续消耗对方的耐力。

▲缴械投降的敌人，可以抢出4个道具，然后用气球回收。

近身攻击和CQC

站立不动按R就会发动普通的近身攻击，推滑杆并按R键为滚动，除了可以躲避敌人的攻击之外，还带有攻击判定，虽然伤害很低，但是可以让敌人产生硬直。

CQC是从《MGS3》开始加入到游戏中的，试玩版中的CQC动作不多，空手或装备着可以发动CQC的武器靠近敌人屏幕下方会出现按R键发动CQC的小图标，这时按住R键就可以擒住敌人的脖子，持续按住R就会慢慢耗光他的耐力。擒住敌人时推滑杆就会将他向相应的方向摔投出去。如果周围近距离内有多个敌人，按R的同时推方向发动的快速摔投可以连续使用，能够顺次将所有敌人放倒。

装备枪械潜行到敌人背后按L准备攻击，斯内克会说："别动！"这时候敌人会乖乖地趴在地上，可以用气球回收。

角色

试玩版提供了4个不同装备的斯内克供玩家选择。

战斗装	BATTLE DRESS	防御力高　隐蔽率低　适合战斗
潜行装	SNEAKING SUIT	高隐蔽率　武器携带量少　适合潜入
丛林装	JUNGLE FATIGUES	各项能力均衡　拥有狙击枪
裸战装	NAKED	防御力和隐蔽率低　武器携带量大　移动速度快　适合战斗

装备品、武器和战术

试玩版提供的装备品包括大家熟悉的军粮（RATION）、望远镜（BINOS）、纸箱（BOX），新的道具是配合游戏的系统而生：

名称	原名	作用
气球	FULTON SYS	装备后靠近想要回收的人蹲下　按动作键使用　死亡的敌人无法回收　气绝睡眠或缴械投降的敌人可以回收
盾	SHIELD	装备后按住准备攻击键就可以举起盾，防御性能很好　但是有一定的耐久度　受到较多攻击会损坏
孤波雷达	SOLITON R	装备后可以在右上角显示出一定范围内的地图和敌人的精确信息　电力用完后需要等待一段时间　充电到一半以上时才能再次使用
声波雷达	SRND IND	右上角显示声波探测器，有敌人的方向会有较大波动　靠近后显示个小红点　N代表北方

▶使用气球能回收敌人，非常有趣。

按住道具选择键后打开选择菜单，□和○左右移动光标，停在道具上松开道具选择键就装备了该道具。打开任何菜单都无法暂停游戏，切换道具的时候人物无法移动。

麻醉枪命中没有头盔保护的敌人的头部拥有2W以上的麻醉值，能让其直接进入睡眠，如果不是头部，麻醉伤害大概只有数百到上千，这之后会引起敌人的注意，但是他们体内的麻醉值也会慢慢增长，一段时间后麻醉值上升到能够进入睡眠的标准后，敌人会倒地睡着，麻醉值慢慢增长的期间你也可以继续攻击他们以缩短进入睡眠的时间。

玩家可以注意屏幕右上角的隐蔽度百分比，隐蔽度越高越不容易被发现，靠近墙壁后按动作键靠墙或在原地趴下都可以提高隐蔽度，但是这两个动作都不允许玩家移动，靠墙[illegible]的注意力。

高评价

▲使用麻醉枪逐个击破，并用气球回收。

游戏从杀人数、进入危险次数和过关时间3个方面评定过关评价，获得A级以上评价时可以得到一张记录过关成绩的壁纸。前两关潜行麻醉回收所有人即可获得高评价。第三个坦克关卡要想取得高评价的话，就要先使用麻醉枪挨个麻痹士兵并用气球回收，总共回收14个士兵之后，副队长会从坦克中探出上半身，用麻醉枪攻击副队长，数发麻醉弹结束战斗，之后就能取得A以上的评价了。回收士兵后会有新的士兵补充上来，士兵在同一时间最多出现4个，两两一伙分站在坦克左右，坦克只能发现炮管正对的前方的敌人，所以在坦克的一侧不会被副队长或另外一侧的敌人发现。坦克关卡是不计算危险次数的，但是被发现后就很难继续麻醉回收敌人了。

◀副队长回收完毕

联机

▶4个斯内克出现在……自己之外的同伴……

本作的联机合作部分是重头，联机的神秘圆环使用方法终于明确，两人身体周围的白色圆环相碰时就算"连结（LINK）"上了，圆环变为橙色，圆环上的箭头指出同伴的位置。

周围还有一个非常大的橙色圆环，这是连结范围环，在范围环内，所有同伴的生命值都叠加在一起。连结中的玩家可以使用对方的武器和装备品，在打开道具菜单时按△和×可以切换不同的玩家的道具栏，每个道具只允许一个人装备。跑出范围环取消连结状态，范围环消失，血槽分开。

面对同伴按住动作键就会进入同步状态，后面的人会跟随前面的同伴行动，同步后躲避敌人的视线会更加方便。

非连结状态下，一个斯内克倒下后，其他同伴可以上前按动作键进行心脏按摩复苏疗法救起同伴。

◀连结环的效果

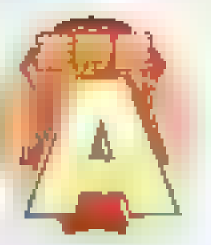
▲使用心脏按摩复苏疗法可以救活队友。

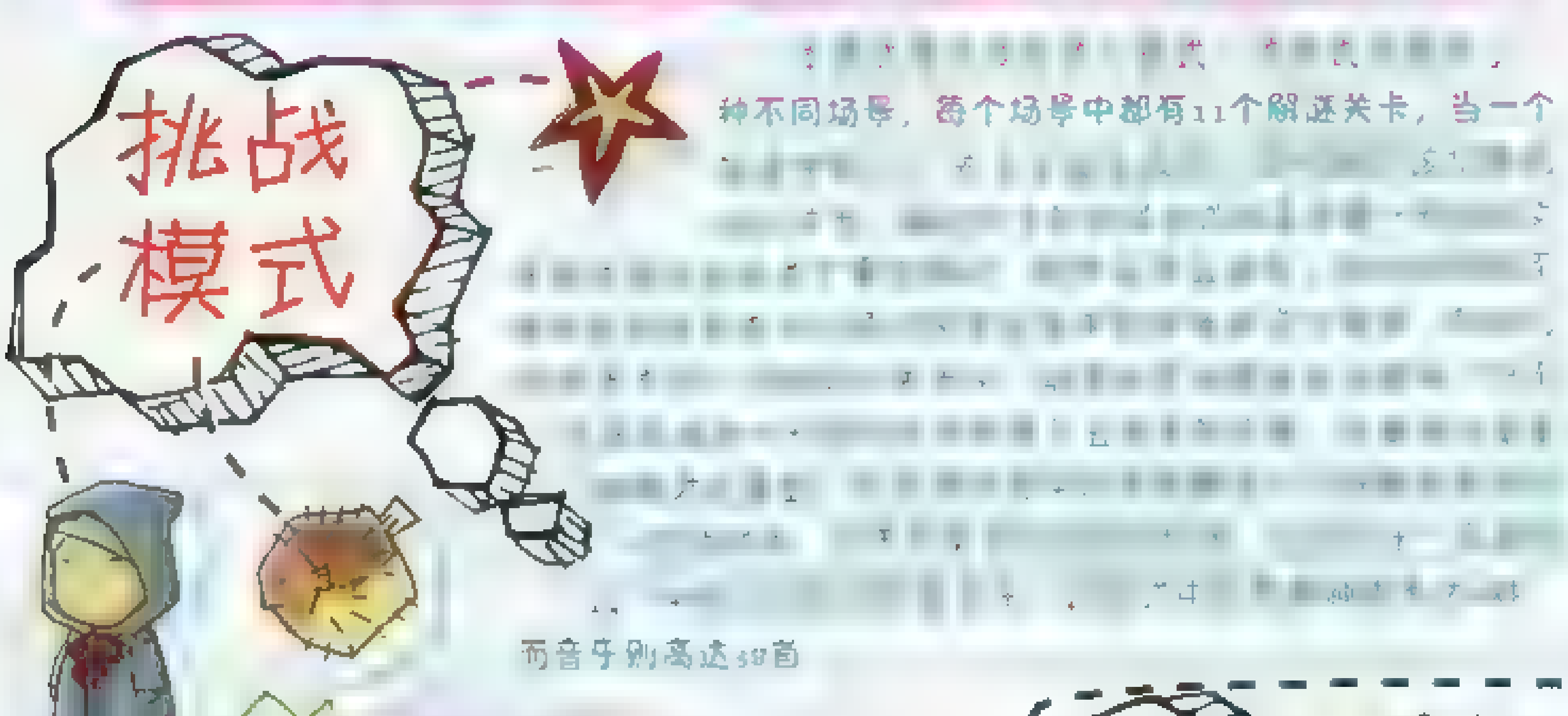
玩后感

从试玩版看，本作的完成度已经很高了，包括联机在内的各种系统都已经非常完善，剩下的应该就是整个流程的制作和各种细节、丰富度的扩充了。游戏的画面效果非常棒，太大出乎意料……过后就比较流畅了，对正式版充满了信心！

《创意涂鸦》可堪称是2009年E3展上的黑马之作，其本质上是一款动作解谜游戏。它的独特之处便在于游戏中的任何道具都是玩家自己创造的。游戏的玩法异常简便，但在想象力方面可是对玩家有着很高要求呢！

文 伊娃 美编 澄香



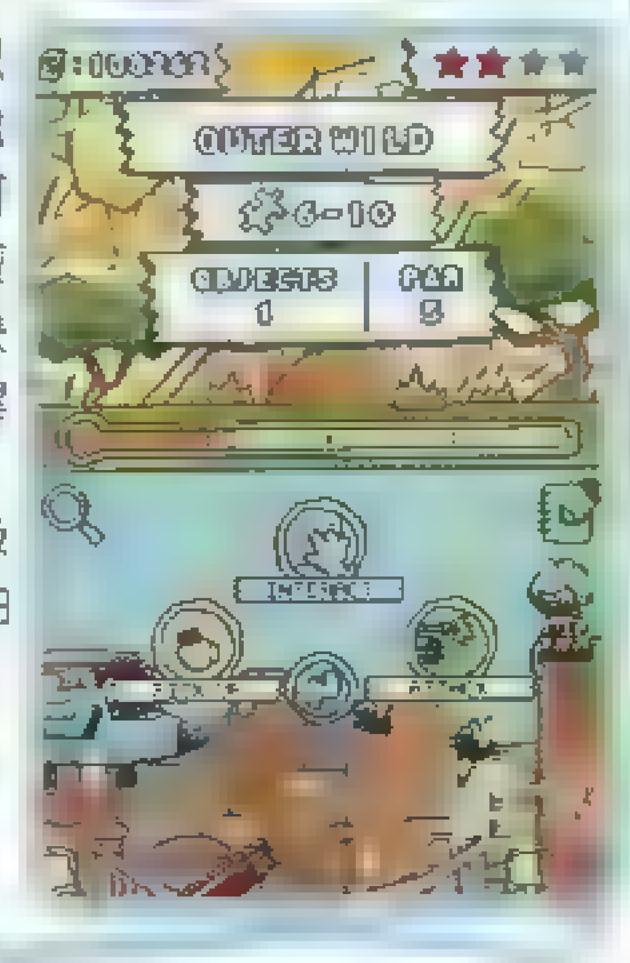


种不同场景，每个场景中都有11个解谜关卡，当一个

而音乐则高达58首

操作

游戏中玩家只需用触控笔在键盘上输入单词，即可召唤出单词所对应的实物，用来解决谜题。使用方向键控制镜头的移动，而主角的移动以及道具的使用都是由触控笔操作完成。



▶很多道具在使用时都会有不同动作供选择。

关卡编辑模式

挑战模式中已完成的关卡在本模式中玩家可自由选择并编辑关卡的场景和谜题。场景中用于设置谜题的障碍物可通过键盘输入来召唤，摆放的位置都由玩家来定，不过要符合实际才行，比如把"fish"放到地下可是行不通的。等障碍全部设置好后将主角放在起点处，然

▶这里是玩家尽情发挥的好地方。

解谜流程解说及解决方案

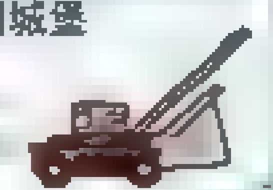
1-1	画面里共有警察、厨师、消防员、医生四种职业的人物，给他们任意两个人所需的物品	给消防员一条水管（Hose），给厨师一把勺（Spoon）
1-2	[illegible]	召唤飞马（Pegasus）飞上去
1-3	利用下坡冲击力越过小男孩	召唤自行车（Bike）
1-4	给农民三种牲畜	召唤猪（Pig）、奶牛（Cow）、羊（Sheep）
1-5	使这位大叔振奋起来	召唤一杯咖啡（Coffee）
1-6	让女孩与屋顶上的猫相聚	召唤长颈鹿（Giraff），骑上去后将小猫救下来
1-7	帮助伐木工完成工作	召唤一把斧子（Axe）将树砍断
1-8	将公园打扫干净并捕捉苍蝇	抓住苍蝇丢进垃圾桶，其他垃圾也如此，召唤弹弓（Slingshot）将树上的垃圾打下来
1-9	用非枪支类武器将瓶子打下来	召唤球（Ball）
1-10	保护食物不受蚂蚁糟蹋	召唤食蚁兽（Anteater）
1-11	帮助大婶将三朵花全部放回花篮	召唤熊（Bear）对付蜜蜂和食人鱼，再召唤翅膀（Wings）将右边高台上的花采下

PUZZLE	目标	
2-1	帮助寿星将悬挂的彩罐打破	召唤剑（Sword）
2-2	制造恶作剧	将路边的[illegible]路人身旁
2-3	猜猜老师需要什么	召唤粉笔（Chalk）

2-4	帮助病人看清物体	召唤望远镜（Telescope）
2-5	给人体模型穿上衣服	召唤裤子（Trousers）、夹克（Jacket）、头盔（Helmet）
2-6	进球	召唤足球（Soccer）
2-7	打扫地面上的油污并扔掉垃圾	召唤抹布（Mop），然后捡起垃圾扔进垃圾桶
2-8	购买蔬菜、水果、饮料，然后付款	召唤篮子（Basket）装下所有物品，然后召唤钱币（Money）付款
2-9	叫醒男孩并给女孩准备早餐	召唤闹钟（Alarm Clock）叫醒男孩再召唤培根（Bacon）给女孩
2-10	提供热食、饮料、甜食	召唤鸡肉（Chicken）、果汁（Juice）和派（Pie）
2-11	抓住老鼠但不能伤害厨师的狗	召唤捕鼠器(Mousetrap)

3-1	给小孩一样他喜欢的东西，必须是场景中没有的	召唤饼干（Cookie）
3-2	修好车子并开回家	召唤电（Electricity）启动车子再开回去
3-3	给企鹅抓三条最小的鱼	召唤潜水服（Wetsuit）
3-4	与其他三个小孩一起玩耍	召唤雪球（Snowball）
3-5	用枪支和炸弹对付狼	召唤狮子（Lion）攻击狼，然后召唤桥（Bridge）放在河上，再召唤绳子（Rope）将羊拉过桥
3-6	野人又冷又饿，给他恐龙蛋并使他暖和	召唤恐龙蛋（Dino Egg）放他身旁，然后召唤闪电（Lighting）放木料上
3-7	帮助路人回家	召唤UFO将奶牛载到地图右边
3-8	在撞到冰山前将船停下来	召唤一艘船（Boat）放在该船前面
3-9	帮助企鹅回家但不要伤害鲸鱼	召唤一个篮子（Basket）将企鹅全部装进去
3-10	帮助阿拉丁拿回神灯	召唤铁锤（Hammer）将石头打碎，拿到神灯后召唤翼龙（Pterosaur）飞回来
3-11	将伤者送到医院	召唤直升机（Helicopter）和绳子(Rope)，将伤者绑在直升机上然后飞往医院

4-1	将丑小鸭带回天鹅群，但不能伤害猫	先召唤绳子(Rope)将主角和丑小鸭系在一起，再给主角召唤潜水器（Scuba）游到对岸
4-2	画一幅肖像画	召唤油画布（Canvas）及颜料（Paint）
4-3	将独角兽赶回德鲁伊人那里	召唤藤蔓（Vine）将独角兽拉过去
4-4	砸掉瓷器店	召唤枪（Gun）将所有东西都打破
4-5	把国王和王后的小婴儿送回去	召唤篮子（Basket）将婴儿放进去
4-6	将尸体埋进六英尺深的地下	召唤挖掘工（Digger）挖地然后召唤棺材（Coffin）将尸体放进去并埋起来
4-7	将战车拉回堡垒	召唤气球(Balloon)和绳子(Rope)，将战车绑在气球上拉回去
4-8	解救巫师	召唤狮子（Lion）攻击两个兽人后召唤平台（Platform）放在巫师脚下，然后召唤枪（Gun）打掉笼子上的铁链，再召唤钥匙（Key）打开笼子
4-9	帮助王子找到公主，但不要伤害女巫	召唤主角（Maxwell）将女巫的魔法棒偷过来并召唤枪（Gun）杀死怪兽，再召唤飞马（Pegasus）和绳子(Rope)将公主带回王子身边
4-10	打败所有敌人解救国王一家	召唤剑（Sword）攻击敌人
4-11	帮助国王回到城堡	召唤两头巨兽（Behemoth）杀龙，再召唤水管（Hose）将火扑灭，然后召唤飞马（Pegasus）和绳子(Rope)将国王送回城堡



[illegible]

7-1	给乐队提供乐器	召唤贝斯（Bass）、吉他（Guitar）、钢琴(Piano)、萨克斯管（Sax）
7-2	冲刺	召唤摩托车（Motorbike）
7-3	到达每个旗帜	召唤飞马（Pegasus）飞过去，途中要召唤小刀（Knife）将绳子割断
7-4	让男孩停下来	召唤UFO
7-5	找到正确的机关	打开第四个和第五个　然后召唤飞马（Pegasus）飞下去捡星星
7-6	找到装星星的箱子	先召唤路面（Road）放在每个箱子下面　再召唤锤子（Hammer）砸箱
7-7	让失控卡车停下来	召唤冰山（Iceberg）
7-8	解救飞机	召唤上帝（God）对付敌人
7-9	帮助受困者	召唤气球（Balloon）和绳子（Rope）
7-10	解救被绑架的船员	召唤潜水艇（Submarine）干掉水雷和鲨鱼　然后召唤飞马（Pegasus）和绳子（Rope）
7-11	用非炸弹类杀死野人和野兽	召唤上帝（God）

shoreline

5-1	帮助他逃离岛屿	在水边召唤一艘船（Boat）
5-2	帮助小女孩从贩卖机购买糖果，但要小心恶霸	召唤瘟疫（Plague）对付恶霸
5-3	植树	召唤农民(Farmer)
5-4	将她带到水中	召唤一艘船（Boat）
5-5	救援	召唤拖拉机（Tractor）将鲸鱼推入水中
5-6	打球	召唤网球（Tennis Ball）
5-7	帮助船长找回怀表	召唤狮子（Lion）杀死鳄鱼　再召唤翅膀（Wings）取回鳄鱼肚中的怀表
5-8	赢得比赛	召唤墙（Wall）堵在她面前
5-9	找回公车	召唤直升机（Helicopter）和绳子（Rope）
5-10	将货物运到另一边　但不能使用载体	召唤一切（Everything）对付章鱼　然后召唤潜水器（Scuba）给主角 再召唤手铐（Handcuffs）将货物拉过去
5-11	将遇难者救回家	召唤钓鱼竿（Fishing Rod）将船拉回来

[illegible]

6-1	抓捕鸭子	召唤龙（Dragon）把鸭子都吃掉
6-2	在恐龙妈妈回来前将恐龙蛋孵化	召唤火焰（Flame）
6-3	送新婚夫妇两件礼物	召唤两个婚礼蛋糕（Wedding Cake）
6-4	将小男孩送回父亲身边	先召唤水（Water）将火扑灭　然后召唤一副夜视眼镜（Nightvision Goggles）以及直升机（Helicopter）给主角
6-5	把长颈鹿送回动物园	召唤一架太空飞船（Spaceship）以及绳子（Rope）
6-6	把女孩带到左边房屋但不要伤害动物	召唤直升机（Helicopter）
6-7	帮男孩找回宝石　但不要伤害濒危狼群	召唤很多肉（Meat）放在洞口将狼群引到洞穴中　再召唤吊桥（Drawbridge）放洞穴上方让主角到达另一边
6-8	给食草动物喂食，但霸王龙想吃其中一头	给三头食草动物各一个苹果（Apple），然后骑上一头食草动物来到右边给霸王龙
6-9	赶走熊重建帐篷	召唤蜂蜜（Honey）将熊引到右边的坑里　再召唤帐篷（Tent）　地毯（Carpet）和手电筒（Flashlight）
6-10	清理道路再发射大炮	召唤女妖（Harpy）杀死鳄鱼和两只蝙蝠，然后召唤通风口（Air Vent）将小丑吹到水里，接着召唤铲子（Shovel）挖地
6-11	帮助士兵拿回日常用品	召唤潜水服（Wetsuit）

Frontier

8-1	与外星人交易_个外星样品	召唤金子（Gold）从外星人旁边经过即可，然后拿起样品 召唤飞马（Pegasus）飞回来
8-2	找到假冒机器人	召唤面包（Bread） 假冒的不会去吃，再用棒子（Rod）敲它
8-3	赶走臭鼬 再在天空中放些东西给科学家研究	召唤枪（Gun）干掉臭鼬 再召唤冥王星（P uto）放在天空中
8-4	给女孩一只玩具熊	召唤桥（Bridge）放在火焰上方，拿到熊后返回
8-5	护送女孩前往直升机	召唤上帝（God）将所有僵尸干掉
8-6	至少救出一头奶牛	召唤火箭筒（Bazooka）干掉外星人的飞行器
8-7	护送外星人和科学家回到卡车上	召唤飞马（Pegasus）和绳子（Rope）
8-8	把水管搬到平台上去	召唤链条（Chain）和翼龙（Pterosaur）
8-9	打开保险箱	召唤鲸鱼（Whale）压在开关上
8-10	帮助外星人拿上他的文件回到飞船	召唤枪（Gun）解决坏人 再召唤飞马（Pegasus）和绳子（Rope）将文件拿回飞船
8-11	收集电流	召唤怪兽卡车（Monster Truck）将电缆撞到树上的银圈处

[illegible]

9-1	把三个坏人带到天堂	召唤楼梯（Stairway）
9-2	让僵尸复活 再关到牢房中	先让主角站在开关上召唤雷电（Thunder）让僵尸苏醒 然后召唤牛排（Steak）放在牢房中吸引僵尸进去
9-3	解救小红帽	召唤枪（Gun）干掉狼外婆
9-4	打开棺材	召唤太阳（Sun）对付吸血鬼，再召唤铲子（Shovel）挖空棺材
9-5	护送邮递员送信	召唤月亮（Moon）使狼人变回原身，再走上去即可
9-6	为晚会做准备	召唤蛋糕 再为主角召唤帽子（Hat）、衬衫（Shirt）以及短裤（Shorts）
9-7	将下面的垃圾拿回地面	召唤飞马（Pegasus）
9-8	帮助三只鬼找到他们的东西	召唤帽子（Hat）放床头 蛋糕（Cake）放桌上 吉他（Guitar）放电视旁
9-9	把敌人变成僵尸	召唤僵尸（Zombie）放在三个人中间
9-10	抓住闹鬼的挂钟	召唤四堵墙（Wall）分别放在房间的墙角
9-11	保护巨人	召唤两堵墙（Wall）放巨人身旁

[illegible]

10-1	找到凶手	召唤警察（Po ce）
10-2	装扮二人世界	召唤满月（Full Moon）放在天空中
10-3	让他安全或死掉	召唤绳子（Rope）将船拉到左边
10-4	赢得三场游戏	召唤球（Ball）砸向目标，召唤枪（Gun）杀死鼹鼠，召唤锤子（Hammer）敲钟
10-5	帮助牛仔获胜	召唤枪榴弹发射器（Grenade Launcher）给牛仔
10-6	满足病人的需求	召唤妈妈（Mom）给左上角的病人，召唤游戏（Game）给右上角的病人，召唤护士（Nurse）给右下角的病人
10-7	保护母子平安	召唤墙（Wal ）挡住僵尸 再召唤黑洞（B ack Hole）灭掉僵尸
10-8	三名犯人越狱了	召唤剑（Sword）杀死最左边的，召唤警察(Policeman)杀死右边的两个
10-9	将散乱的物品分门别类	召唤翅膀（Wings）用于主角移动
10-10	互换宠物	召唤肉（Meat）将狗引到中间 然后召唤飞马（Pegasus）和绳子（Rope）把猫带到另一边，再把狗带过去
10-11	写出答案	输入获胜（Win）

每完成一个场景的11个关卡就想迫不及待地进入该关卡的动作部分，使用不同的方法过关 让自己的想象力得以充分的发挥。而之所以这次只提供解谜关卡的过关方案，目的也就是不想影响到玩家在创意上的自由发挥，如果你想在游戏的同时还能巩固英语单词，选本作准没错'

近几年来日本的ACG元素逐渐渗透欧美市场，许多欧美ACG作品开始融入日式的题材或元素，下面的这款作品就是由Eidos推出的一款忍者题材动作游戏，不过别以为欧美厂商做的日式题材游戏就一定不好，本作可是有模有样的哦

文 乌冬 美编 Jux

Story

在一个和平的国度里，人们过着和平安详的生活，可是有一天，邪恶武士的魔爪伸向这片土地。在邪恶武士力量的影响下，风暴和洪水吞噬着大地，森林里的动物也被抓走，被邪恶武士用妖术改造成了他的手下。察觉到这一切的忍者大师试着派自己的弟子去阻止邪恶武士，可最终他们都一去不返，最后忍者大师的徒弟只剩下Hiro和Futo两人，而邪恶武士的扩张也仍在继续着，为了救回失踪的同伴和打倒邪恶武士，Hiro和Futo也终于踏上了冒险的旅途。

2009年9月8日 美版

操作&画面解说

A	攻击（可蓄力）
X	使用忍具（长按可瞄准）
L	视角回中（长按可结合十字键调整视角）
Start	暂停

❶等级 主角当前的等级，等级越高，HP、气和体力三项数值也越高。

❷经验值 除了打倒敌人获得外，救出关在笼子里的动物和完成NPC的委托也能获得一定的经验值。

❸HP 受到伤害时心形标志会减少，可以通过拾取果实或使用道具回复。

❹气 使用忍术时需要消耗气，气可以通过打坐回复。

❺体力 跑步和部分的忍术需要消耗体力，不使用时体力会自动回复。

❻切换角色 通过点击角色的头像可在三个角色间切换，Hiro和Futo是一开始就可使用的，而Suzume则要到第三章才会加入。

❼道具栏 点击图标后会切换进道具栏，回复类的道具需要在道具栏里使用。

❽忍具栏 忍具和道具是分开的，点击要使用的忍具后，再通过X键使用。

❾忍术栏 忍术只有Hiro能使用，先点击要使用的忍术后，再按Y键就可施放。

❿打坐 Hiro可以通过打坐来使气和体力快速回复，不过打坐中会处于无防备状态，在有敌人的地方要慎用。

⓫斗笠&斗篷 斗笠为Hiro和Suzume的专用道具，戴上斗笠后，可以用斗笠在水面快速移动，不过斗笠有耐久值，使用时如果多次碰到水中的石头就会损坏。斗篷为第五章的专用道具，下雪的地方需要穿上斗篷后才能通过。

⓬地图 查看关卡的地图，其中"忍"字为角色当前所在地点，黄色和紫色的圆点分别表示记录点和汇合点。另外流程中如果不知道下一步该干什么的话，也可以在地图界面的上屏查看。

角色特点

Hiro

游戏的主角，拥有丰富的忍术并可以使用忍具，无论是战斗还是解谜都能应付得来的万能型角色。

Futo

力量型角色，有着绝大的攻击力和打击范围，杂兵战的首选，不过除了普通的攻击外Futo并没有其他技能，解谜时一般很少用到他。

Suzume

敏捷型角色，攻击和移动速度是三人中最快的，非常适合拿来赶路，另外Suzume也是可以使用忍具的，忍具的种类多偏向异常状态型。

关于委托

虽然本作的类型为ACT，但是AVG要素也非常丰富，除了战斗部分外，还要完成NPC的委托和解开挡路的谜题才能推进流程。和剧情有关或有委托的NPC头上会有一个"拨"字，和他们对话就能触发委托，委托的内容因人而异，一般都是打倒敌人、收集物品或转交物品等，完成委托的内容后再和他们对话一次委托就算成功，虽然有些NPC的委托并不是强制性的，但是完成委托后获得的经验值一般要比战斗高很多，所以建议尽量完成。

道具的获得

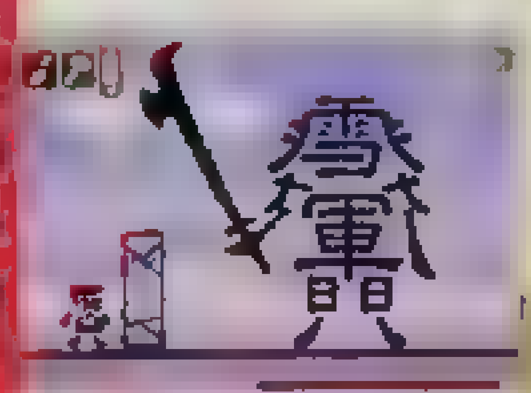
游戏中并没有钱的概念，回复道具都需要调合获得。调合的材料可以在关卡中捡到，如蘑菇、花草等，拥有足够的材料之后，就可以在Tengu Crafter处调合了。如图，调合界面中上屏会给出当前道具所需要的材料，在下屏找到相应的材料并点击USE上交，给出足够的材料后就能获得相应的道具。

精神画卷

冒险过程中有时我们会看见一些带有文字的光球，这些就是需要用到精神画卷来解开的谜题，调查后就会进入精神画卷的世界。和冒险部分不同，精神画卷中的一切操作都需要用NDS的触控屏和麦克风来进行，各图标的具体作用如下。

BOSS战

画前的墙画出来抵挡BOSS的攻击，当BOSS攻击墙壁后会陷入短暂的硬直，这时我们要赶紧切换为锤子，点击BOSS身上出现的紫云，这样就能削减BOSS的体力，一段时间后BOSS会恢复过来，……画墙和点击紫云的两个步骤……



从今年9月开始PSP上的各类赛车游戏可谓达到井喷状态，从《尘土飞扬2》到《机车风暴 极地先锋》再到本作，还有即将于十○一发售的《GT赛车PSP》，真是一浪高过一浪。相比系列以往作品，本作在画面以及音乐上都有一定的强化，而首次引入的车辆损坏效果在游戏中表现得也相当到位。

文 伊娃 美编 澄香

操作

游戏中提供了两种键位……

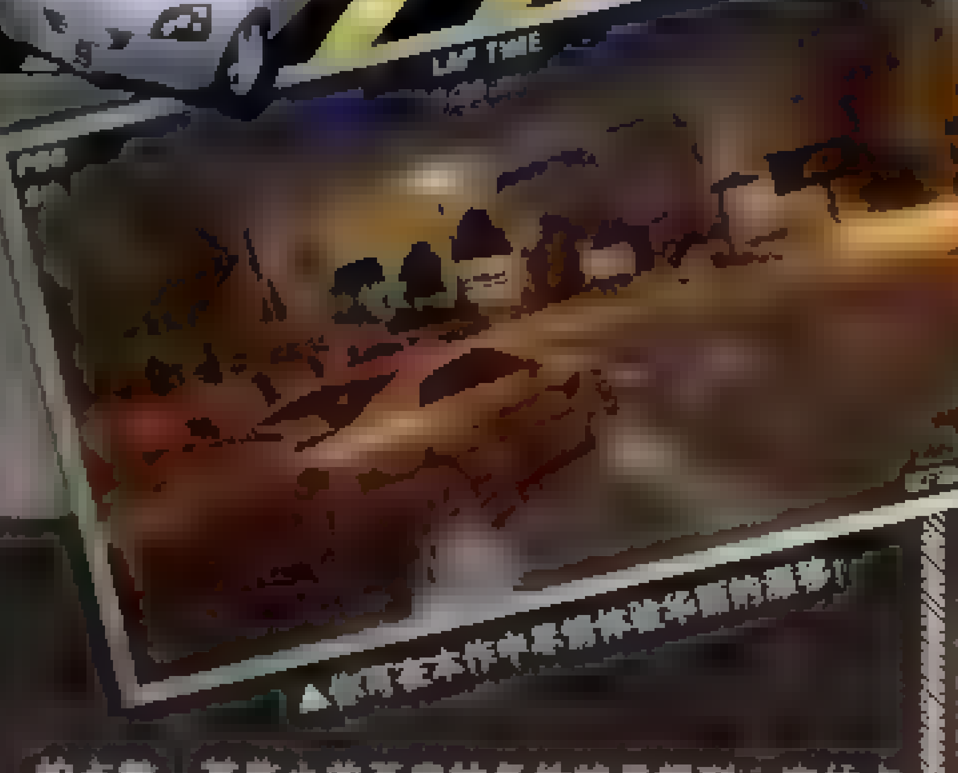
摇杆/十字键	方向控制
○键	手刹
□键	后视
×键	使用氮气加速
△键	视角切换
L键	脚刹
R键	油门

「操作方式A」中，加速键是×键，而漂移时又需要用到○键来控制，由于两键离得太近，所以很难把握。而「操作方式B」中正好可将R键作为油门，这样其他键位按起来也就非常方便。

模式及系统介绍

……中一切都是自由的。

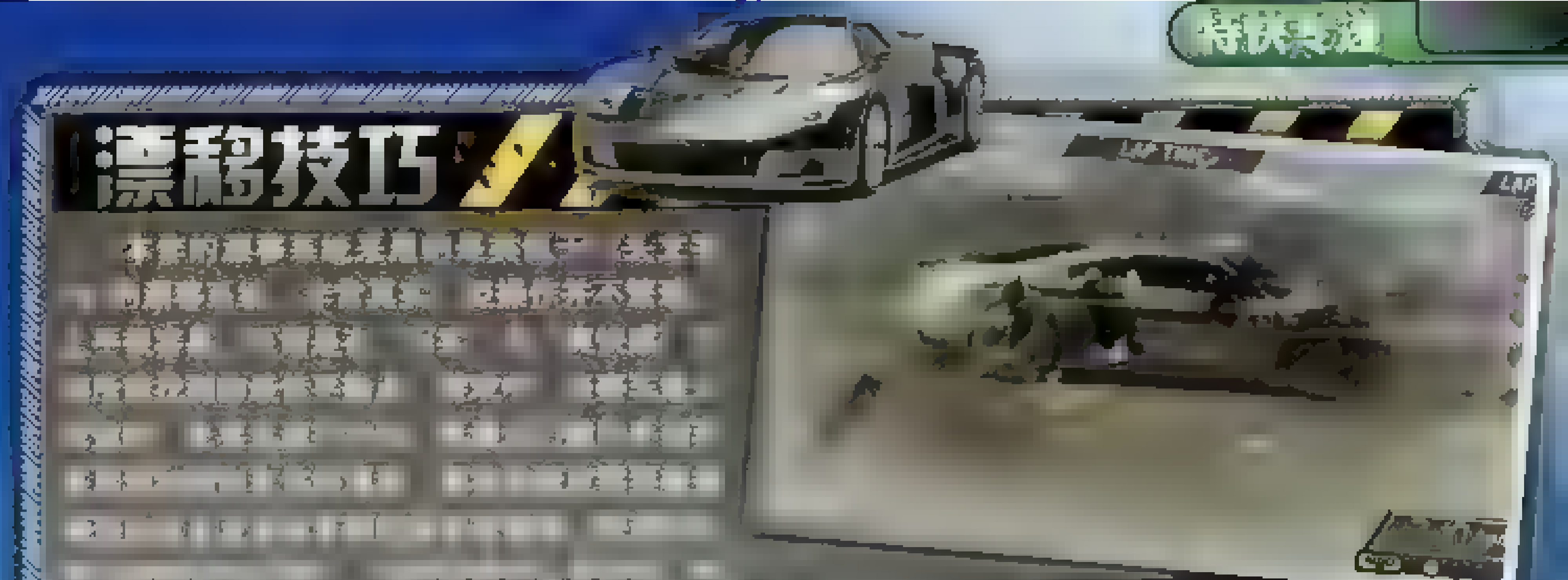
……长为世界第一的车神。而游戏中的汽车零件及众多跑车也需要玩家在此不断解禁。本模式包含6大关，每关的难度不断递增，即从菜鸟水平（Rookie）到精英水平（Elite），而每一大关是由5小关和2个BOSS关组成，每个小关又包含数量不等的任务，各种类型的任务达成条件也是五花八门，游戏中每完成一个任务就可以得到一定的点数，某些小关开启的条件就是得到一定的点数，在每个赛事的任务中，玩家必须全部拿到才能完成任务并解锁新物品及新车辆。



关于BOSS关卡

……就会出现，但如果中途退出比赛或者在BOSS战开始之前离开世界巡回赛模式，那么此BOSS关卡将……BOSS……关……

漂移技巧



迅速回转方向来保证车身的平衡。由于本作非常重视玩家漂移的质量，部分零件及一些性能强劲车的解禁都与此挂钩，因此鼓励大家多加练习，从而熟能生巧。

注意：本作在赛事中并没有设置赛道的迷你地图，玩家只能在比赛开始前的画面中预览整个赛道，所以赛事中玩家对于每个弯道弧度大小的预判显得尤为重要，后期超高难度的赛事中也只能通过将赛道大致记下来，才能更好地取得胜利。如果对弯道弧度预判不准并造成了不当的漂移，那么在高速奔驰的惯性下赛车会很容易撞到护栏，凡是迎面撞到护栏或者其他赛车，都会进入一段时间的车体损坏画面，因此撞车是本作中最常见又最棘手的事件。

车体升级系统

专一系统（Livery）……玩家只要不断使用待改造的车辆参加比赛，就可以获得专一度，当专一槽积满后，就可以得到该车辆的一个部件，并自动追加至车体上，从而提升车的性能。这种"爱它就多驾驶它"的专一系统不仅设定方便，还增加了游戏的耐玩性，这点还是比较讨好玩家的。

车辆喷涂

……非常神奇！

◀有了Custom Livery功能，每个人都可打造自己主题的极品跑车。

成长系统

……升至100%，后期难度则会相应提高，建议玩家多在快速游戏模式中练习，掌握各项技巧。

屏幕右下角会根据玩家的表现来更新当前的头衔，某些头衔的获得也会相应解锁一些特定车辆。

对于忠实本人来说，感觉本作还有着不少遗憾，比赛中甚至连地图和后视镜都没有，而且从头赛到尾的模式也有些乏味，但这些都不能掩盖本作的进化程度及全新的系统变革所带来的惊喜。新增了的车辆涂装系统让人投入感大增，而画面的……

文 雷伊 美编 澄香

428
封鎖された渋谷で

《428》这款作品最早诞生于Wii平台，制作方自然是大家所熟悉的音响小说创始者Chunsoft。凭借着制作方严谨的态度和从《街》等同类作品积累下来的深厚制作功力，《428》被打造成了一款近乎完美的文字AVG作品，甚至可以说已是同类游戏的终极形态。为了让更多玩家体验到这款神作，今年9月，它被先后移植到了PS3和PSP平台。PSP版虽然没有高清的画面，但胜在便携性，想要随时随地体验发生在涩谷的精彩故事，那就只有PSP版才能实现了。拿起你手中的PSP吧，主人公们的命运就掌握在你的手里！

PLAYSTATION PORTABLE

428 被封锁的涩谷 | AVG | 2008年9月17日 | 日版 | 无对应周边

剧情简介

震惊世界的重大事件，从一件看似不起眼的案件开始。

200X年某日，涩谷警署管辖范围内发生了一起绑架事件。

年轻刑警加纳慎也、曾经的小混混远藤亚智、病毒研究学家大泽贤治、热血自由撰稿人御法川实、穿着猫型人偶装的"神秘人物"小玉……

看似毫无关系的五个人，他们的命运之丝却因为这起事件而被紧紧地编织在了一起……

系统简介

作为一款文字AVG，本作并不只是单纯地通过按键观看剧情、选择选项决定剧情发展，还采用了和《街》中类似的"跳跃"（JUMP）元素。5位主人公虽然有着各自的路线，但他们的路线并不是封闭的，在他们各自路线中的决定都有可能会影响到其他角色的命运。游戏基本上以一小时为一个时间区间，而每个区间里基本上又会以5分钟为一个单位来发展剧情。如果想要回到过去的时间点，只要按△键调出时间表并通过方向键直接选择即可，非常人性化，这也为Bad End收集提供了很大方便。下面我们就来针对游戏中的一些关键系统进行说明。

KEEP OUT & JUMP

在游戏过程中，常常会碰到某位主人公的路线突然戛然而止、同时画面上出现"KEEP OUT"字样的情况。前面也提到过，本作中主人公们的故事都是相互影响的，因此如果碰到这种情况，就说明该主人公的故事暂时没法继续下去了，玩家必须先转去其他主人公的路线来发展剧情。当阅读其他主人公路线故事的时候，如果见到了用红色表示的文字（通常都是人名），按 键可以将下划线移动到红字上，这样如果下划线上表示的人物就是刚才无法进行故事的主人公，那么按 键确定后就可以跳跃到他的路线，继续衔接下去的故事，这就是JUMP系统。

TIP

TIP就是游戏中的各种小贴士，相信玩过《街》等Chunsoft作品的玩家对此都已经非常熟悉了。TIP在游戏中用蓝色字体表示，当发现阅读的画面中有蓝色文字时，按□就可以把下划线移动到它那里，按○键就可以查看TIP的内容了。本作中的TIP设计得非常不错，除了对一些专有名词的解释外，还有很多调侃性、具有幽默色彩的文字，甚至是动画片段，建议大家有时间的话一定不要错过。并且最重要的是，有些JUMP的红色文字是隐藏在TIP中的，如果疏忽错过了那就有卡关的危险。

TO BE CONTINUED

前面说过，本篇的故事是以每小时为一个时间区间的，当某位主人公在该时间段的故事发展完毕之后，画面上就会显示"TO BE CONTINUED"的文字。当所有主人公在该时间段的剧情全部发展完毕（即每个主人公都达到"TO BE CONTINUED"状态），就可以进入到下一个时间区间，这样就可以继续发展剧情了。

BAD END

BAD END也是文字AVG的传统了，本作中本篇的BAD END一共多达85个。引起BAD END的原因自然就是玩家在剧情过程中选择了不恰当的选项。注意，并不是某个主人公路线的BAD END就一定是由他路线中的选项引起的，主人公之间的命运是相互影响的，也有很多情况是由其他主人公在其自己的路线中采取了不恰当的行动所造成的。除了最终章以外，其他时间段的BAD END在达成之后都会有为何会造成此结局的提示，玩家可以根据提示去找出原因，从而使流程正常进行。

附加剧本

除了精彩的本篇故事外，本作中还有着两个附加剧本（Bonus Scenario），分别是铃音篇和迦南（カナン）篇。其中铃音篇由因"《恐怖惊魂夜》系列"等作品为AVG玩家所熟知的我孙子武丸负责剧本，讲述了本篇主人公远藤亚智患有心脏病的妹妹铃音在医院中的故事；而迦南篇更是了得，请来了因《Fate》等作品而名声大噪的奈须蘑菇担当剧本，人设也是大家非常熟悉的武内崇。另外，以迦南为主角的同名动画也已播完，向喜欢《428》的玩家强力推荐。值得一提的是，游戏中的迦南篇也是以2D动画背景来呈现的，并且所有角色的声优都和动画版是原班人马哦。铃音篇的出现条件是以收集50个以上BAD END的状态完成本篇，而迦南篇的条件说明起来相对复杂一些，在左边单独说明。

迦南篇出现条件

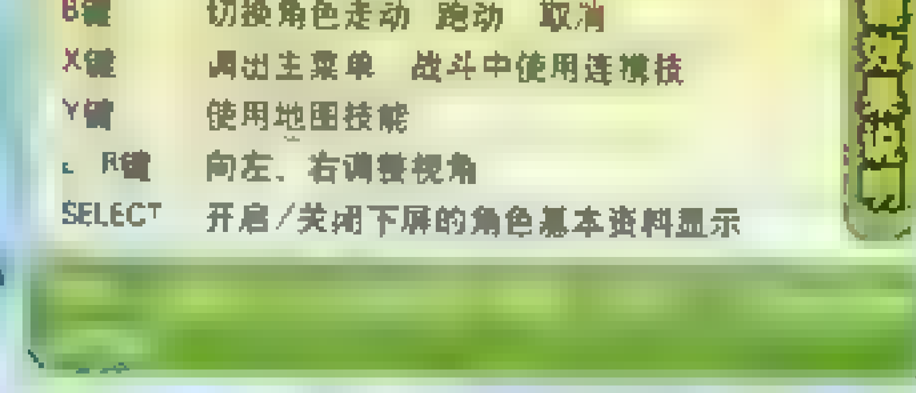
简单来说就是以真END的状态完成本篇。真END的条件是在本篇的18到20点中的几个选项都必须选择不带有憎恨的选择肢，这样通关后就可以追加迦南篇了。几个选项点和选项分别如下：

主人公	时间	选项点	要求选项
加纳	9 05	何を考えている？	パスワードを知りたいだけだ
亚智	19 00	たかぶる感情	憎しみはひとまず忘れよう
建野	19 10	カナンに銃を向けて	无暗に引き金を引きたくない
ジャック	19 20	復讐か 任務か	復讐を遂げたとき
マリア	最终章	拳銃をかまえて	やはり击つわけにはいかない

除了本篇和两个附加剧本外，游戏中其实还有着其他丰富的隐藏要素，感兴趣的玩家就请自己去发掘吧。游戏的份量是非常充足的，光是本篇加全BAD END收集，就需要30小时左右的时间。丰富的剧本类型让本作变成了一款集大成的究极之作，如果身为AVG爱好者的你早已久仰《428》的大名但还没有亲自体验过，那这次可别再错过了。

文 羽纹&骚扰天皇SK 美编 咕噜

《沙加2 秘宝传说 运命女神》是Square-Enix为纪念 沙加 系列诞生20周年而发售的作品 游戏基于GB版《沙加2 秘宝传说》而开发 在沿用了原作系统和世界观基础上加入了连携攻击 珠斯女神等大量新系统。游戏正常攻略一遍需消耗的时间在35小时左右 如果您以前没有接触过原 版 那么现在就趁这个机会拿起NDS来好好体验一番吧！



十字键	控制人物 光标移动
A键	调查 确定 对话
B键	切换角色走动 跑动 取消
X键	调出主菜单 战斗中使用连携技
Y键	使用地图技能
L R键	向左、右调整视角
SELECT	开启/关闭下屏的角色基本资料显示

职业性能介绍

在游戏开始初期，玩家可以自由定制由4名角色组成的冒险小队。本作中共有四大种族、六种职业可供选择，其中每个种族都有4种不同的造型（造型并不会影响到角色的基本能力），并且还有不同配色方案的区别，给予玩家的选择面比较广。另外需要说明的是本作中角色并没有等级的设定，而是引入了类似于《FF II》的自由成长系统，角色要通过不断使用武器&魔法才能获得能力的成长，下面就针对各个种族的特性为读者进行详细介绍。

初期能力	HP	力	魔力	速度（素早さ）	防御
男性	59	6	3	5	3
女性	52	5	4	6	3

职业描述：基础职业之一，可以通过战斗来提升自身的实力。其中男性人类的HP和力量成长较高，而女性人类则在速度成长上更有优势。需要注意的是人类的能力成长是建立在战斗的基础上，如果在战斗中未使用武具采取行动的话是无法增强自身能力的。另外，人类可以装备各种魔法书，不过由于魔力值偏低而无法发挥理想效果。

影响能力增长的武具类型

HP	全部武器、盾、道具、特殊能力
力	刀、大剑、长剑、斧头等
魔力	各种魔法书（如ケアルの书等）、各种魔法武器（如サイコダガー等）
速度	各种体术（如パンチ、キック）、弓等
防御	盾牌

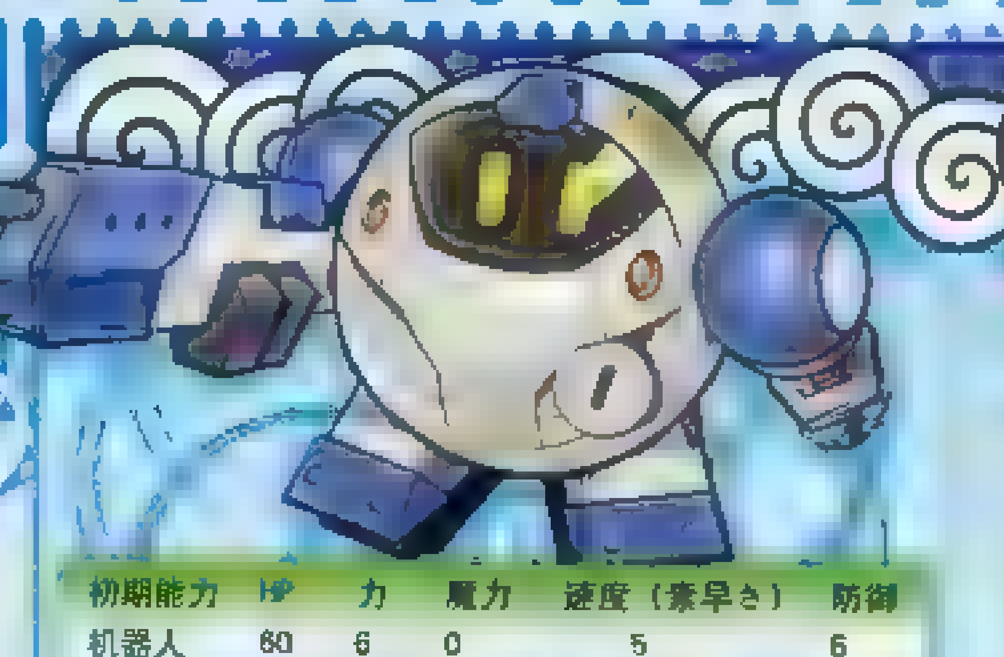
游戏中的绝大多数武具都设定有使用次数且无法修复，用坏了就要去商店买新的。

超人（エスパー）

初期能力	HP	力	魔力	速度（素早さ）	防御
男性	52	5	6	4	3
女性	45	4	6	5	3

职业描述　类似于魔法师一类的职业，和人类一样是通过战斗来提升基础能力，不过其成长的侧重点则在魔力上。超人的特色在于丰富多彩的攻击&辅助魔法以及各种特殊能力，而这些项目都是在战斗后随机习得。这里要提醒大家特别注意超人角色的装备栏现状，由于魔法、特殊能力都算做装备，这就使得还需装备防具的超人在装备栏数量上显得非常吃紧（装备栏最大8个，而头、手、身、脚防具就占去一半的空间，有时甚至会为了装特殊能力而放弃某个部位的防具）。游戏有个超不合理的设定就是随机习得的魔法/特殊能力会强制添加到装备栏中（最多4种），倘若习得之时魔法/特殊能力的数量已达4种，那么系统还会无询问直接替换掉排在装备栏最后的一个魔法/特殊能力，这就意味着玩家必须预留一个空间来应付这种随机性，如此"可耻"的设定在一定程度上影响了超人的能力发挥。

特殊能力名称	效果
○炎	炎属性攻击无效
○冷气	冰属性攻击无效
○电气	雷电属性攻击无效
○地震	地震属性攻击无效
○毒	不会陷入中毒状态，同时毒属性攻击造成的伤害无效
○石化	不会陷入石化状态
○マヒ	麻痹、睡眠、混乱、诅咒、暗黑、气绝和一部分即死攻击无效
○マヒ毒	同时拥有"○マヒ"和"○毒"这两个特殊能力的效果
○武器	受到力系、速度系、兵器攻击系、魔力系、技系、弓系、斩系武器的攻击时伤害减半
○变化	同时拥有"○武器"和"○マヒ"的效果，另外还不会陷入石化和中毒状态
○ダメージ	炎、冰、雷电、地震、毒属性攻击的伤害无效，同时也不会陷入中毒状态



机器人（メカ）

初期能力	HP	力	魔力	速度（素早さ）	防御
机器人	60	6	0	5	6

职业描述：比较特殊的一种职业，基础能力全程都不会增长，需通过装备武器和防具来提升能力。在此次的复刻版中还为这个职业增加了专用的“程序道具”，装备这些道具可令机器人的某种能力得到提升、又或是获得与超人效果类似的各种特殊能力。机器人有个天生的特性就是对除石化以外的异常状态攻击免疫，不过相应地受到敌人魔法攻击时的伤害也就更大。另外值得一提的就是机器人的武器使用次数是可以通过睡觉来回复的，但是任何武器装到机器人身上后其使用次数上限都会减半。譬如最通常的“ロングソード”，标准使用次数为50，交给机器人后就变为最多只能用25次。除此之外，从机器人身上卸下武器时，该武器的使用次数还会强制减半。

影响能力变化的武具类型

HP	全部可装备道具
力	力系攻击武器、铳
魔力	魔力回复系装备和程序道具
速度	速度系攻击武器　体术、弓
防御	盾　防具

怪物（モンスター）

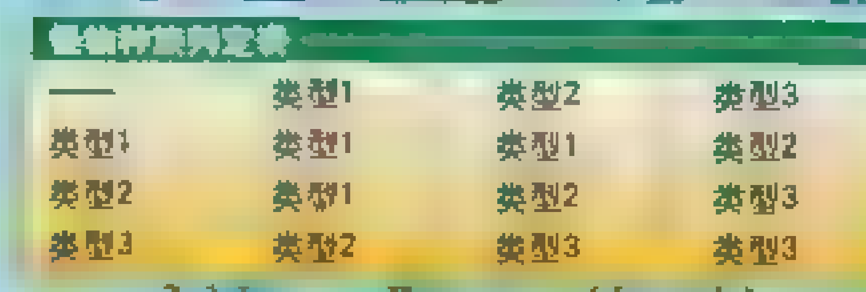
初期能力	HP	力	魔力	速度（素早さ）	防御
使魔	31	5	6	5	5
史莱姆	52	5	6	2	5
迷你龙	45	5	6	2	5

职业描述：怪物这个种族和机器人一样也是游戏里的特色种族，通过战斗无法提升能力。怪物需要靠吃敌人掉下的肉改变形态提升自己的能力。由于怪物能力提升好坏完全依靠吃的肉是否高级，因此这个种族在前期实力平庸，但到后期随着敌人实力的提升，怪物可以吃到的肉也越来越高级，所变身的形态也随之增强。

怪物的另一个特点便是可以继承能力，但只能继承伤害耐性方面的技能。当上一次吃掉的肉、怪物的当前形态和现在准备吃的肉全部属于不同种族时，系统会随机选择一个技能让变身后的怪物继承。和超人一样，怪物可以利用替换装备栏和S/L刷肉来达到理想的继承技能。

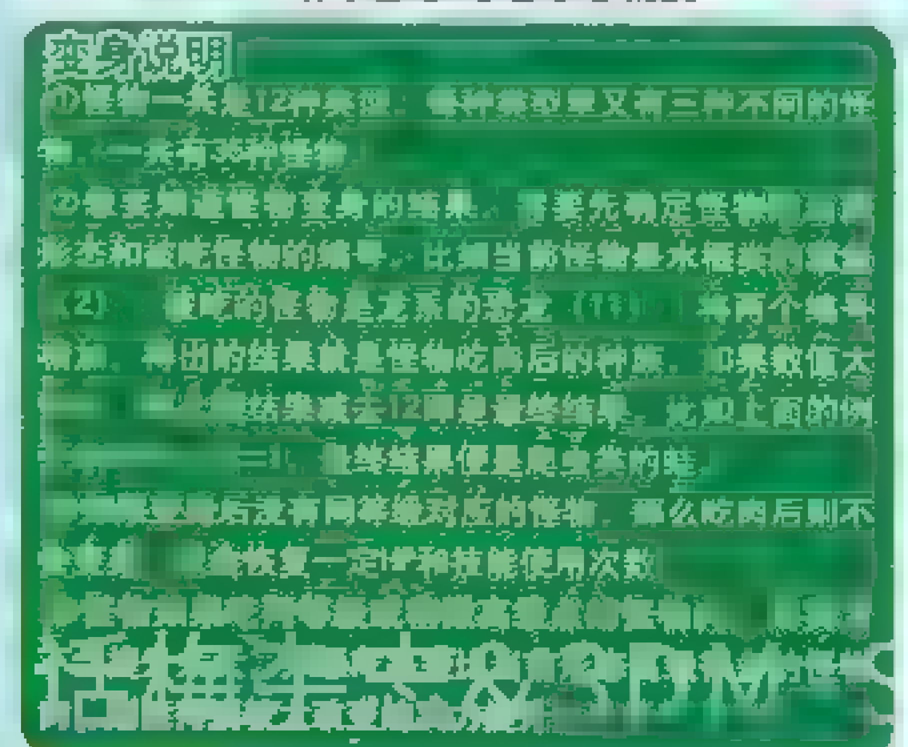
怪物变身判定表

种族	种族编号	肉编号	类型1	类型2	类型3
爬虫类	1	1	蛙	蛇	龟
水栖类	2	2	章鱼	鱼	螃蟹
虫系	3	3	蜘蛛	甲虫	蝶
史莱姆系	4	4	史莱姆	蛞蝓	眼球
矿物系	5	5	岩石	魔像	魔剑
植物系	6	6	蘑菇	花	树
不死系	7	6	骷髅	僵尸	幽灵
人形系	8	7	鬼	恶魔	妖精
兽人系	9	8	昆虫人	狼男	蛇女
兽系	10	9	虎	马	基美拉
有翼系	11	10	翼龙	鸟	鸟人
龙系	0	11	蜥蜴	恐龙	龙



怪物种族判定表

—	类型1	类型2	类型3
类型1	类型1	类型1	类型2
类型2	类型1	类型2	类型3
类型3	类型2	类型3	类型3



变身说明

①怪物一共是12种类型，每种类型里又有三种不同的怪物，一共有36种怪物。

②要想知道怪物变身的结果，需要先确定怪物[illegible]形态和被吃怪物的编号。比如当前怪物是水栖类[illegible]（2），被吃的怪物是龙系的恐龙（11），将两个编号相加，得出的结果就是怪物吃肉后的种族。如果数值大[illegible]结果减去12即是最终结果。比如上面的例[illegible]=1，最终结果便是爬虫类的蛙。

[illegible]后没有同等级对应的怪物，那么吃肉后则不[illegible]会恢复一定HP和技能使用次数。

[illegible]

命运女神&缪斯女神&剧情同步系统

此次复刻版新增的隐藏要素之一，当游戏流程完成第一世界的相关剧情后就可以利用天之柱来到天界，之后再与此处蓝色的独眼妖怪对话就可以来到命运女神处。在这里我们可以购买各种“命运之丝”（运命の丝），命运之丝分为爱情、友情、家族、协调、嫌恶、对立、个人、竞争这八种，每在战斗中发动一次连携技就需消耗一个命运之丝，根据消耗的丝的不同，发动连携技能的两人间会建立起不同的关系，进而影响到整个队伍的称号。称号根据队伍中最强的两种关系来定义，玩家可以参考下表。另外，游戏中的剧情同步系统与队伍的称号有密切关系，所谓“剧情同步”就是指那些分支事件会根据队伍现有的称号来判定发生与否，由于这部分所涉及的内容较多，请大家参考攻略正文后面的“分支事件一览表”。

全员关系与称号

	爱情	友情	家族	协调	嫌恶	对立	个人	竞争
[illegible]	相思相爱	—			-		—	—
友情	爱の传道师	[illegible]友		—	—	—	—	—
[illegible]	圆满家族	[illegible]	家[illegible]乐	—	—	—		
协调	运命共同体	[illegible]护持生	共存共荣	[illegible]				
嫌恶	腐れ缘	恶友	反面教师	[illegible]一致	火种の中		—	—
对立	修罗场[illegible]	[illegible]一[illegible]	反抗期	[illegible]	相互不信	[illegible]关系	—	—
个人	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	孤立无援	ツッパリ军团	孤高の战士	—
[illegible]	一触即发	[illegible]	[illegible]	[illegible]	无敌	好敌手	孤军奋斗	[illegible]

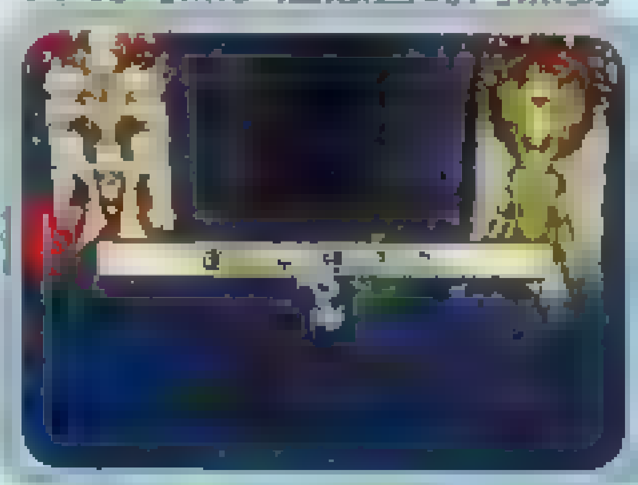
下面来看看缪斯女神，缪斯女神是古希腊神话中的下级女神，在游戏中一共有九位，她们会在流程中登场，通常情况下缪斯女神们是在村庄或迷宫中遇到了麻烦需要玩家救助（具体的救助过程请参考攻略正文），当玩家救助成功后对方就会给予能购买命运之丝的MP作为回报。另外，被救助的女神都会集中到缪斯之园（ミューズの园）里，玩家可以时不时造访此处并将特殊物品赠予她们，获得物品的缪斯女神与主角之间的亲密度会变高，这样她们在战斗中出现给予我方辅助的几率就越高。以下是各个缪斯女神所喜好的特殊物品，这些特殊物品通常是在地图中需用“挖掘”技能发现的宝箱里拿到。

缪斯女神喜好物

缪斯女神名	喜好物品
卡莉欧碧（カリオペ）	くものカケラ、春风のペンダント、风花のブーケ、ヴァルキリーノート
波利尼娅（ポリニア）	いちごのピンバッチ、星の砂、星の砂糖菓子
艾蕾特（エウテル）	ガラスの齿车、纯正オイル、トラフィクパス、烁光弹
梅尔美尼（メルメネ）	ガラスの月うさぎ、月のブローチ、ペパーミントの茶叶、猫の爪
塔莉亚（タレイア）	クレマチスの发饰り、世界树の叶、月来香の香水、消音装置
雷普希拉（レプシラ）	银铃のチョーカー、茨の王冠、黑バラの砂糖渍け、枪系武器
阿雷特（アレイト）	朱色のかんざし、椿の花扇、金の带留め、吉行
雷欧（レイオー）	泡のティアラ、贝壳のネックレス、珊瑚の人鱼、珊瑚の剑
乌拉尼娅（ウラニア）	光の粉ミルク、生命のゆりかご、银翼のスプーン、妖精の杖、星屑の杖

命运之丝强化相关

游戏中的命运之丝可通过名为“×××の光玉”（×××对应不同的命运之丝名称）的道具来进行强化，最高为LV9。强化后的各种丝在连携攻击的发动率和威力上都会有稍量提升，而光玉的获得机会为右侧列出的八个时间点。注意当时间点到达时，即可发生事件获得目前队伍中最强关系所对应的光玉。注意每种光玉只能拿一次，倘若在下个时间点来临时乃保持之前的那种最强关系，事件不会发生，新的光玉自然也就拿不到了。



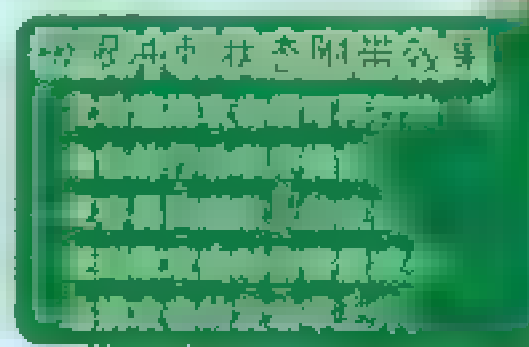
获得光玉的时间点

时间点①	在第一世界的阿修罗之塔打倒阿修罗时
时间点②	在第四世界初次与阿波罗对话时
时间点③	在第六世界初次与维纳斯对话时
时间点④	在第六世界打倒维纳斯时
时间点⑤	在小世界2的赛跑町与阿波罗对话时
时间点⑥	在第八世界打倒奥丁时
时间点⑦	在第九世界里被阿波罗夺去全部秘宝时
时间点⑧	在第九世界的中央神殿打倒阿波罗时

连锁遇敌&极限冲刺

相对于原作“踩地雷”遭遇战斗，复刻版采用的是地图可见式遇敌。在地图上靠近敌人时其头上会冒出“！”号，之后对方便会急速向我军靠拢。如果与某个敌人相遇时附近还有其他敌人的话，那么它们也会立刻加入到战斗中从而形成“连锁遇敌”。连锁遇敌中出现的敌人数量最多可以达到50个，这样的战斗难度颇大，玩家要尽量避免该遇敌形式的发生。

下面再来看看极限冲刺（リミットドライブ），这是本作新加入的一个战斗系统。当我方遭到连锁遇敌被大量敌人包围、又或是战斗中角色受到重创而生命垂危时便会进入该状态，此时角色的能力会大幅提升并获得一些额外的效果，相当于在危机状态下引发身体极限潜能的能力。以下列出极限冲刺状态所拥有的特殊效果：



武器效果发挥

游戏中的武器有剑、刀、斧、枪等多种类型，而每种类型的武器会根据使用者的对应能力来计算伤害量。在购买武器时注意看注释，上面有“◎◎攻击×数字”的公式，其中◎◎表示以哪种能力来计算威力，譬如标注有“素早さ攻击”字样的武器就是以角色的速度来计算伤害、“力攻击”就是以角色的力量来计算伤害等

等。公式后面的数字则相当于一个倍率，越强的武器倍率就越高，到游戏后期最高可到×15。另外，本作中角色也有武器熟练度的设定，只要多次使用某种武器其对应熟练度就会自动提升，可惜的是熟练度在游戏里无法查看。

武器详细资料

武器种类	威力参考能力	成长（人类/兽人）	机器人装备提升能力	熟练度（人类）
长剑	力	HP 力	HP 力	可以提升
大剑	力	HP 力	HP 力	可以提升
刀	力	HP 力 速度	HP 力 速度	可以提升
斧	力	HP 力	HP 力	可以提升
枪	力	HP 力	HP 力	可以提升
打击	力	HP 力 速度	HP 力 速度	可以提升
特殊剑	速度	HP 速度	HP 速度	可以提升
体术	-	HP 速度	HP 速度	可以提升
弓	-	HP 速度	HP 速度	可以提升
铳	-	HP 力	HP 力	可以提升
兵器	-	HP	HP	无法提升
魔法武器	魔力	HP 魔力	HP	无法提升
杖	魔力	HP 魔力	HP	无法提升
魔法书	魔力	HP 魔力	HP	无法提升

地图技能

地图技能顾名思义就是指那些能在地图上直接使用并发挥作用的技能，比如查看该世界还未入手的秘宝数量、挖掘地下埋藏的物品、加快角色行走速度等等，地图技能都是在获得对应的秘宝时自动习得。在游戏主菜单下的“マップアビリティ”一项里可以更换预备使用的地图技能，注意这类技能的使用也有次数限制，随着入手的秘宝数量增多，地图技能的使用次数上限也会有所增加。

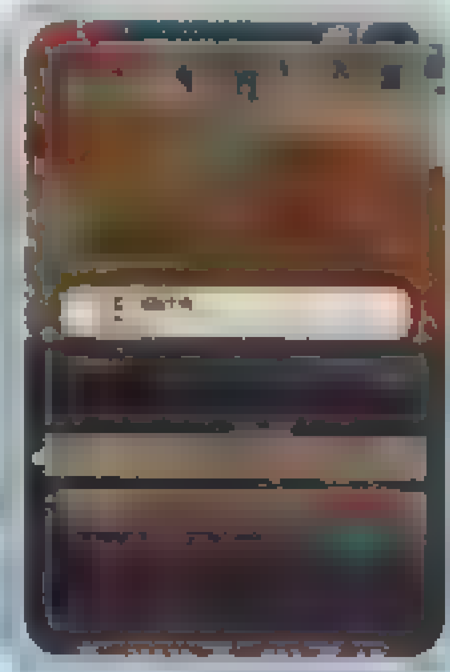
地图技能效果一览

技能名称	所需秘宝	效果
秘宝探知	精灵·镜	查看该世界还未入手的秘宝数量。
破坏	[illegible]	[illegible]
发掘	巨人[illegible]	可以挖掘出地底下埋藏的宝箱
トラップ解除	妖精のらんらん	解除某些宝箱上附带的陷阱
ステルス	幻惑の羽衣	使用后一定时间内进入不会被敌人发现的隐形状态。
エナジー	大树叶	在地图上的白色光点处可以进行回复（有失败的可能）。
テレポート	天使の翼	[illegible]
[illegible]トマーク	不死鸟[illegible]	城镇 神殿 迷宫 回复泉的位置会在下屏地图上标注出来。
トレジャーセンサー	犬神の像	可以挖掘的地点会在下屏地图上以铁锹的图示标注出来
抜け道センサ	风の道标	地图上可以破坏的地点会以太阳形状的图示标注出来。
ワイドビュー	太阳·光明	迷宫地图的显示范围变广。
宝箱センサ	奇迹の罗针盘	迷宫中宝箱的具体所在位置会在下屏地图上标注出来
危险察知	真实の瞳	在地图上会显示出敌人的所在位置。
目利き	神木の杖	地图上的临时回复点会以浅绿色的光球图示标注出来
ダメージ无效	圣なるお守り	一定时间内在岩浆地形上行走时不会掉血。
鉴定	[illegible]との勾玉	地图上的宝箱会以颜色区分出类别，其中黄色宝箱装道具，浅蓝色宝箱装秘宝，红色宝箱有陷阱，灰色为空箱
イ[illegible]スの盾	イ[illegible]スの盾	装备后可在战斗中使用，提升我方全员回避率，同时属性魔法和异常状态攻击无效。
高速移动	龙の角笛	一段时间内角色在地图上的移动速度加快。
先制	月兔の耳	在使用后的时间段内遭遇战斗时发动先制攻击的概率上升。
锻炼	大地の身体	以降低全员战斗力为代价换来战利品掉落几率上升。
正宗	正宗	可装备使用，固定攻击力512。
女神の心脏	女神の心脏	使用后全员全回复，战斗不能的同伴也能复活。
力のマキ	力のマキ	装备后角色的“力”[illegible]宝所持数+6的数据加成
素早さのマキ	素早さのマキ	装备后角色的“速度”能力得到该秘宝所持数+6的数据加成。
魔力のマキ	魔力のマキ	装备后角色的“魔力”能力得到该秘宝所持数+6的数据加成。
防御のマキ	防御のマキ	装备后角色的“防御”能力得到该秘宝所持数+5的数据加成。
炎のマキ	炎のマキ	装备后角色的“魔力”能力得到该秘宝所持数+6的数据加成，炎属性攻击无效。
冰のマキ	冰のマキ	装备后角色的“魔力”能力得到该秘宝所持数+6的数据加成，冰属性攻击无效。
稻妻のマキ	稻妻のマキ	装备后角色的“魔力”能力得到该秘宝所持数+6的数据加成，雷属性攻击无效。
毒のマキ	毒のマキ	装备后角色的“魔力”能力得到该秘宝所持数+6的数据加成，毒属性攻击无效

亡者斗技场&魂之暗域

亡者斗技场

这两者均为NDS版的追加要素，场所的具体开放时间请参考攻略正文。其中亡者斗技场（亡者の斗技场）是利用NDS的无线通信机能进行的协力游戏模式，支持最多4人参加，玩家可以与好友组成团队在斗技场中挑战已经打倒过的BOSS们（已经过大幅强化）。在斗技场中的战斗不会对物品产生消耗，不过角色能力也不会得到成长。战斗胜利后根据队伍不同的称号可以拿到不同的奖励物品。另外，除了协力挑战外，玩家也可以单独进行挑战。



称号种类

系列	种类
幼なじみ系	幼なじみ
相思相爱系	相思相爱
心の友系	心の友
一家团乐系	一家团乐
心は一つ系	心は一つ
犬猿の仲系	犬猿の仲
ライバル关系系	ライバル关系
孤高の战士系	孤高の战士
上を目指すもの系	上を目指すもの
腐れ缘系	腐れ缘、恶友、ファミリー、好敌手
爱の传道师系	爱の传道师 相互不信 朋友 借りてきた猫
修罗场チーム系	修罗场チーム 反面教师 一莲托生、共存共荣
圆满家族系	圆满家族、孤立无援、热い友情、目指せ！一番
二人の世界系	二人の世界、利害の一致、反抗期、一期一会
运命共同体系	运命共同体、天敌、ツッパリ军团 孤军奋斗
一触即发系	一触即发、千载一遇、派阀争い、共に战うもの

对应奖励物

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	大冒险	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	目药	十字架	[illegible]	ドア	ドア	加速装置
相思相爱系	[illegible]	[illegible]	[illegible]	手榴弹	[illegible]	[illegible]	[illegible]	自动炮
[illegible]	[illegible]	电击[illegible]	[illegible]	[illegible]	村正	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	ライト[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	自己修复	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	力	巨人[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]の本	火炎放射器	クラウダの书	[illegible]	山风	[illegible]	バトルスーツ	サンブレード
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	鬼神刀	[illegible]	[illegible]
[illegible]	巨人の小手	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	M1934	闪光弹
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	巨人のかなづち	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	バスタードソード	妖刀	ブロンダイト	[illegible]	[illegible]	トールハンマー	超电导回路	[illegible]
[illegible]	消音装置	魔力回路	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	レーヴァテイン	[illegible]
[illegible]	スピア	疾风の靴	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ブラックバード	[illegible]

魂之暗域

“魂之暗域”是在游戏后半部分登场的、与强力杂兵和BOSS进行连续挑战的斗技场。与前者不同的是此处的战斗会消耗各种物品并且只能单人挑战。另外在战斗途中死亡的话会前功尽弃，当然若能坚持到最后可以拿到一些珍稀物品。

ここは、命を失って[illegible]魂が集う「魂の暗域」だ。

魂之暗域奖励品一览

挑战项目	战斗场次	奖励品
力を求める者	3战	ディフェンダー、吉行、オリハルコンの弓、炸光弹、羡羽の铠、バルディッシュ、アロンダイト、ル ンアクス
知恵を求める者	3战	フレアの书、エアバッシユ、パワ ドスーツ、ブリユーナク、疾风の镰、の小手、LED、死の剑
自由を求める者	3战	地域车、女神の羽根、バリアジャケット、死の剑、死神の镰 疾风の镰 ヴァジュラ、ドリルスピナー、星屑の杖
支配を求める者	3战	レイジングケイン 与一の弓 ガラスの剑 超魔导回路、サンブレ ド 光砂の铠、复活の杖、ビーナスの扇
荣光を求める者	5战	将军の扇 ト ルハンマ 龙枪ロンギヌス、レオハルトXG ヴァルキリーソード、M1934、プリンセスサーベル、核爆弹
斗いを求める者	5战	ティンクルスター 龙鳞の靴 龙鳞の小手 龙鳞の铠 龙鳞の兜 グングニルの枪、ミッシングムーン、レーヴァテイン
破坏を求める者	5战	ハンデモニウム 三角跳び ブラックバード 闪光拳 荷电粒子炮 鬼神刀、カレイドセイバー、フルケアの书
真理を求める者	5战	父亲のムチ LADプログラム 镜の盾 ロストア マ 相转移炮 光魔の杖 デルフィンプレート 革新の剑

其他游戏杂项

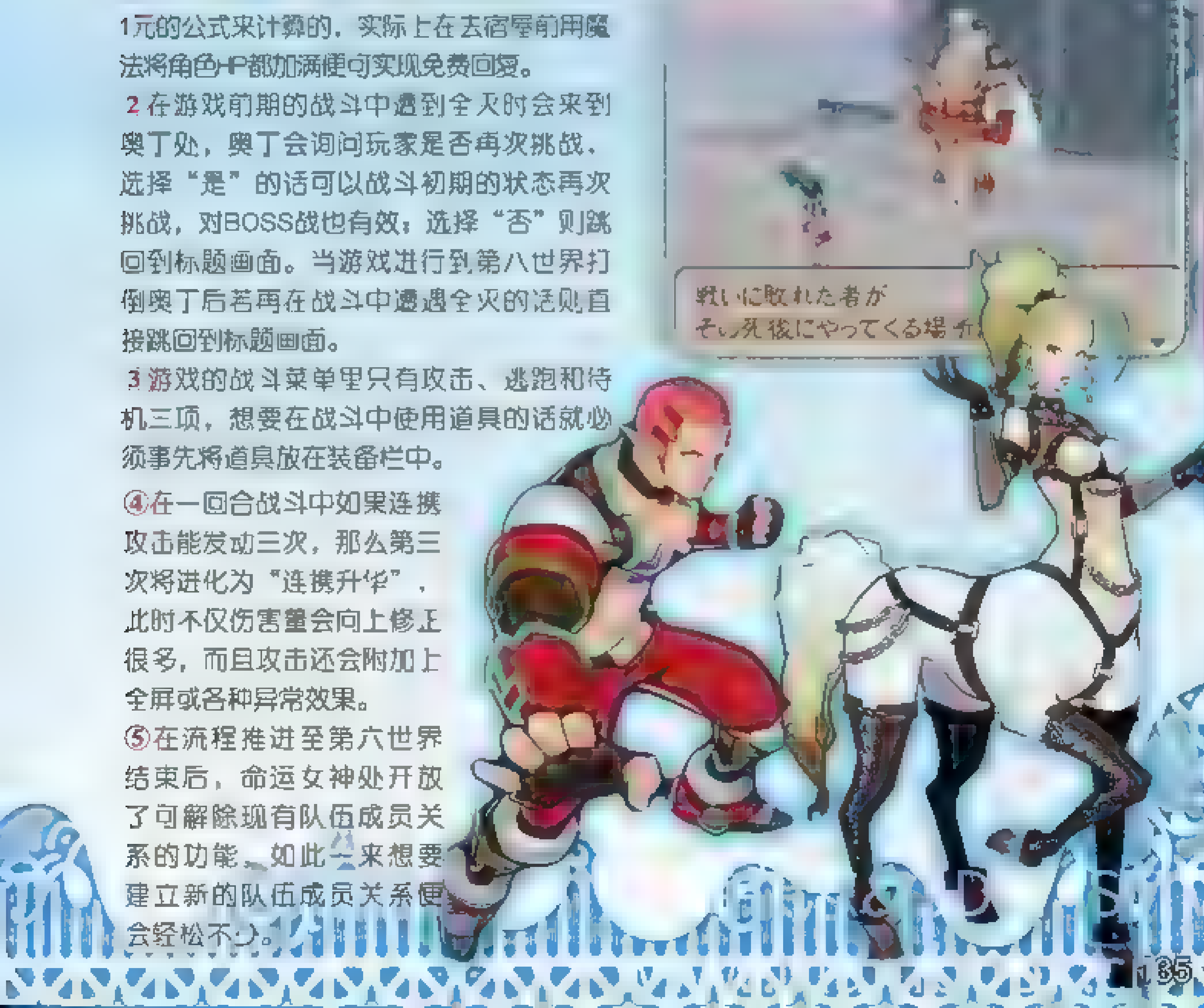
1 本作在宿屋里睡觉的资金是按照回复1HP需1元的公式来计算的，实际上在去宿屋前用魔法将角色HP都加满便可实现免费回复。

2 在游戏前期的战斗中遇到全灭时会来到奥丁处，奥丁会询问玩家是否再次挑战，选择“是”的话可以战斗初期的状态再次挑战，对BOSS战也有效；选择“否”则跳回到标题画面。当游戏进行到第八世界打倒奥丁后若再在战斗中遭遇全灭的话则直接跳回到标题画面。

3 游戏的战斗菜单里只有攻击、逃跑和待机三项，想要在战斗中使用道具的话就必须事先将道具放在装备栏中。

④在一回合战斗中如果连携攻击能发动三次，那么第三次将进化为“连携升华”，此时不仅伤害量会向上修正很多，而且攻击还会附加上全屏或各种异常效果。

⑤在流程推进至第六世界结束后，命运女神处开放了可解除现有队伍成员关系的功能，如此一来想要建立新的队伍成员关系便会轻松不少。



剧情流程攻略

第一世界剧情&流程要点

“快起来，别睡了，LACUS！”

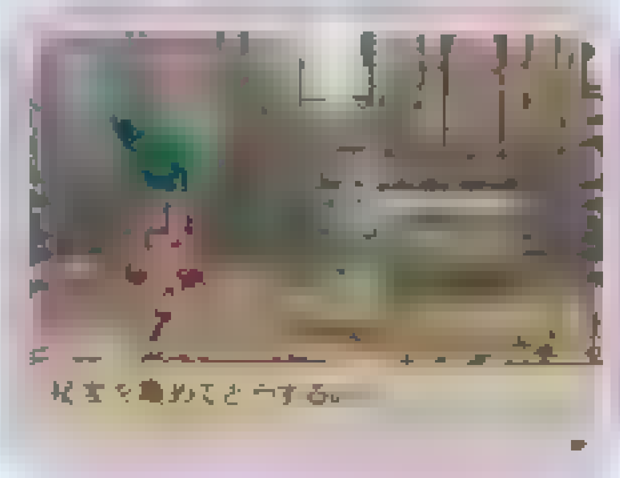
某日夜里，熟睡中的主角（笔者命名为LACUS）被父亲叫醒，父亲好像有非常紧急的事，匆忙地把一面散发着耀眼光芒的镜子交给主角：“LACUS，这是秘宝精灵之镜（精灵の镜），我现在要出发去世界各地寻找更多的秘宝，这面精灵之镜就先寄存在你这里，请代我照顾好母亲。”交待完后，父亲便匆匆离开了家。

时光流逝而过，数年之后主角已经长大成人，然而出行多年的父亲却一直杳无音讯。某日清晨，主角告诉母亲要去外界寻找父亲。深知自己的孩子一心想成为像父亲那样出色冒险家的母亲并没有多加阻拦，母亲让主角放心地踏上旅程而不用担心她。

来到学校道别的主角从老师（せんせい）那里得知散落在世界各处的秘宝共有77个，而集齐它们的话能够获得强大的力量，多年前主角的父亲为了不让这种力量被恶人所利用，便只身一人前去寻找。为了帮助主角追寻父亲的踪迹，老师和其他三名学生也加入了进来。

有了老师的帮助，主角一行人的冒险可谓顺风顺水，一路将学生们护送至启程之町（旅立ちの町）后，老师因担心故乡的安全，交待了主角一番便离开了队伍。来到启程之町的主角等人算是真正开始了他们的旅程。经过四处打听，众人得知在西边有一座名为伊西斯的神殿（イシスの神殿），神殿里的巫女卡伊（カイ）了解一些秘宝的事情，大家决定先去她那里造访一下。而此时町里的村民则嘱咐此地周围都布满了魔王阿修罗（アシュラ）的手下，行动时需多加留心。

经过和卡伊交谈，主角得知原来自己的父亲在很久以前也来过神殿询问有关秘宝的消息，由于当初父亲走得比较匆忙，所以卡伊无法得知他现在的所在。但卡伊告诉大家有秘宝沉睡在西南方的古代神遗迹（古き神々の遗迹）里，她建议主角去那里看看，说不定能找到一些父亲的线索。



到达古代神遗迹后，主角等人便展开了探寻工作，在劳累了大半天后虽说没有查出父亲的行踪，不过还是很幸运地收获了三个秘宝。就在他们打算离开时，却在遗迹的出口处发现了几具守卫的尸体，其中一个奄奄一息的守卫告诉大家魔王阿修罗派手下夺走了几个秘宝。话音刚落这人

便断了气。事情发展到这里，众人决定返回伊西斯神殿向卡伊报告此事。

回到伊西斯神殿的众人将秘宝被魔王夺取一事告诉了卡伊，卡伊深知事态的严重性而决定和主角一起去阿修罗设在此地的基地进行调查。小队下一步的行动自然是潜入阿修罗的基地（アシュラの基地），卡伊告诉大家阿修罗的老巢就在北之町（北の町）北边的峡谷中。然而当大伙到达这里时才从基地的BOSSライノサウルス处获知秘宝已经往阿修罗那送去。将ライノサウルス打倒后，这家伙启动自爆装置妄图与众人同归于尽，不过最终主角等人还是顺利逃了出来。在崩塌的基地后方出现了连通第二世界的天之柱（天の柱），卡伊告诉主角这是用来连接其他世界的桥梁，并建议主角前往其他世界去寻找秘宝，说不定能遇到父亲。为了这个目标，主角一行人与卡伊道别后便继续踏上了征途。

章节流程

★故乡之町（故乡の町）

- 选择3名同伴开始冒险。
- 在城镇中的民家里打听情报，之后从右侧的通道出村，此时老师加入。
  - └与湖泊右手边房间里的村民对话可以得到伤药（ポーション）。
- 前往故乡之町北面的北之洞窟（北の洞窟）。

★北之洞窟

- 洞窟里的敌人较多，最初没有防具时尽量选择躲避敌人。在洞窟的出口处有中BOSSラムフォリンクス把守，不过强大的老师可以帮助我们轻松获得胜利。
  - └洞窟宝物：ポーション、ブロンズの盾、弓、バトルハンマー
- 从洞窟出来后老师脱离队伍，接下来往前方的启程之町前进。
  - └在启程之町周边的“！”处可以触发分支事件“新たな出会い”，帮助缪斯女神之一的卡莉欧碧（カリオペ）清理魔物后可以得到500MP作为报酬。

★启程之町

- 在城镇中购买武器和防具整备一下队伍。然后与村民对话了解到魔王阿修罗和伊西斯神殿的消息。
- 前往启程之町西北方的伊西斯神殿。

★伊西斯神殿

- 与女巫卡伊对话了解到一些关于主角父亲和古代神遗迹的消息，之后她还会将秘宝不死鸟之眼（不死鸟の瞳）交给主角，此时地图上的城镇、遗迹等设施都会标注出来。除此之外，与女巫卡伊对话可以免费得到治疗。
- 前往西边的古代神遗迹。（请参考左下角图）

▲遗迹的具体位置如图所示。

★古代神遗迹

- 遗迹共有3层，其内部有许多宝箱，注意有些宝箱是空的、还有一些是陷阱。
  - └洞窟宝物：ムチ、ポーション、力のマギ、素早のマギ、魔力のマギ、かまい、たちの镰、地图技能“破坏”
- 在遗迹内可触发分支事件“探し人”，缪斯女神之一的波利尼娅（ポリニア）正在遗迹里寻找自己的同伴梅尔美尼（メルメネ），分别在遗迹的3F和2F与波利尼娅遭遇三次就能解决该事件。
- 完成遗迹的探索后返回伊西斯神殿。

★伊西斯神殿

- 在遗迹内获得秘宝后与卡伊对话，这样她便会加入一同前去讨伐阿修罗。

★北之町

- 从伊西斯神殿出来后先往西行，在切换画面后再往上就能到达北之町，玩家可在此稍做休整，之后再往北面的阿修罗基地前进。

★阿修罗基地

- 基地内的道路并不复杂，注意某些地面上有“×”记号标记的地点是陷阱，走上去的话会掉落到下层。基地共有5F，其中3F、4F、5F各有宝箱。
  - └基地宝物：素早さの素、ゴールドの小手、バトルアクス、防御のマギ、炎のマギ、巨人つるはし、地图技能“采掘”
- 走到5F的中央即与ライノサウルス遭遇BOSS战，该BOSS的单体攻击比较强，一击对我方的伤害在70左右，可以让卡伊专职负责恢复。另外，魔法攻击能对其造成较大伤害。战胜BOSS后从上方的出口逃脱。

★天之柱

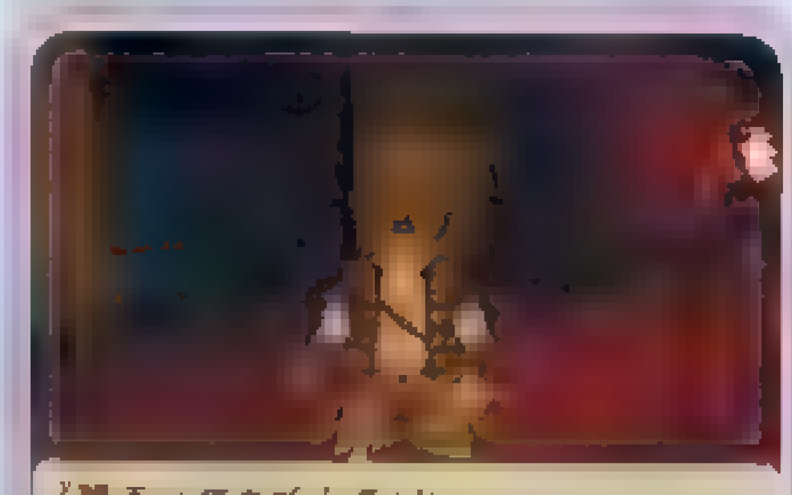
- 与卡伊道别并利用天之柱前往第二世界，注意在出发前看下该世界里的秘宝是否收集完全，另外，此时就可以去告诉命运女神了。

第二世界剧情&流程要点

从天界通路出来的主角一行人看到眼前有一个小镇，而门口站着的人会告之此地是沙漠之町（砂漠の町）。由于该地长年荒凉，城镇内的居民并不怎么欢迎外人，众人好不容易才在城中的酒馆里打探到消息，原来在第一世界成功盗取了秘宝的阿修罗借助秘宝的力量成为该世界的新王，而它现在位于浩瀚沙漠中的阿修罗之塔里（アシュラの塔）。

为了夺回秘宝，主角等人决定立刻前往沙漠之町南面的阿修罗之塔，由于阿修罗力量的影响，塔周围刮起了强烈沙尘暴，众人经过一番波折终于到达塔内。在塔中的牢狱里他们遇到了一名自称为“覆面”的神秘男子，该男子来到塔中想要讨伐阿修罗，却不料误中陷阱，幸亏被主角一行人所救。由于目的都一样，于是“覆面”便与大家结伴而行。在经历了重重险阻之后，众人终于登上塔顶见到阿修罗，刚一见面，狂妄的阿修罗就告诉众人：他已经派出小型化怪物进入卡伊的身体，目的就是夺取对方在出身时体内就寄宿着的秘宝。而这个秘宝也是卡伊的力量来源，没有了它的力量，卡伊也无法存活。面对这个无恶不做的四臂妖怪，主角等人自然无法原谅它的所做所为。在神秘男的鼎力协助下，众人终于打倒了阿修罗。看到自己的行动目的已达成，神秘男子便独自离开，而担心卡伊的主角等人则迅速回到了伊西斯神殿。

但众人还是来迟了一步，司祭告诉众人，卡伊已经遭到怪物袭击，而现在随时都会有生命危险。殿里的司祭告诉大家想要救助卡伊必须去巨人族那里学习能让身体缩小化的法术，然后才能进入卡伊的身体去打倒那些企图夺走卡伊体内秘宝的小型怪物。


『覆面』とでも呼んでくれ。

章节流程

★砂漠之町

- 从天界的通道出来后向正前方走一段路即可来到砂漠之町，注意与镇上的部分村民对话会引发战斗。此处道具店里有新的防具出售，可以给每位队伍成员换上。
- 进入城镇上方的酒店打听消息得知阿修罗目前位于阿修罗之塔上。
- 砂漠之町左上方的废弃机器人偶实际上是缪斯女神之一的艾薇特（エウテル），玩家可以到附近寻找机器零件来将其修复。零件共有4个，其中思考回路和ストレージデバイス可在砂漠之町的西南、东南方向找到，而リセットユニット和メンテナンスキット则是在阿修拉之塔附近找到，具体位置可以参考右图，需要说明的是零件是按照上述顺序依次出现的，如果没有找到前一个的话则下一个不会出现。

★阿修罗之町（アシュラの町）

- 在前往阿修罗之塔前可以先去趟阿修罗之町购买一些新的武器，该町位于大风暴沙漠地图的中央，注意此町在地图上不会有小图标标示。

★阿修罗之塔

- 该塔共有10层，1F~4F的路线比较单一，一路前行至5F与木人发生中BOSS战，对方实力很弱，可轻松取胜。打倒木人后神秘男子加入我方队伍，之后上到6F可以拿回他被收缴的装备。
- 5F内有个无法进入的房间，这里要从6F左手通路上的陷阱掉落才能到达，里面的宝箱有全

恢复道具エリクサー。另外一间需要钥匙开启的牢房里关押着之前波利尼娅在寻找的同伴梅尔美尼，牢房钥匙在7F左边第一个房间的守卫那里，打倒后即可获得。

沿路行至10F与阿修罗进行BOSS战。阿修罗实力较强（打倒后有一定几率掉落斧头ヴァジェラ），主要使用招式为高物攻单体攻击、单体睡眠魔法和全体火焰魔法，并且全属性魔法对其无效，此战我方魔法单位可以专心负责回复工作，攻击方面应多以连协技为主。战斗胜利后夺回被抢走的秘宝，同时神秘男子脱离队伍。

此战过后获得秘宝“犬神之像”，有了它可以看见地图上那些埋藏有宝藏的地方，使用地图技能“采掘”到指定地点即可将它们挖出来。另外，游戏中首个光玉的获得时间点就发生在战斗结束后。

★伊西斯神殿

打倒阿修罗后自动返回伊西斯神殿，从卡伊旁边的司祭那打听到救助卡伊的方法并获得“防御のマギ”，之后可以通过天之柱往第三世界前进。

第三世界剧情&流程要点

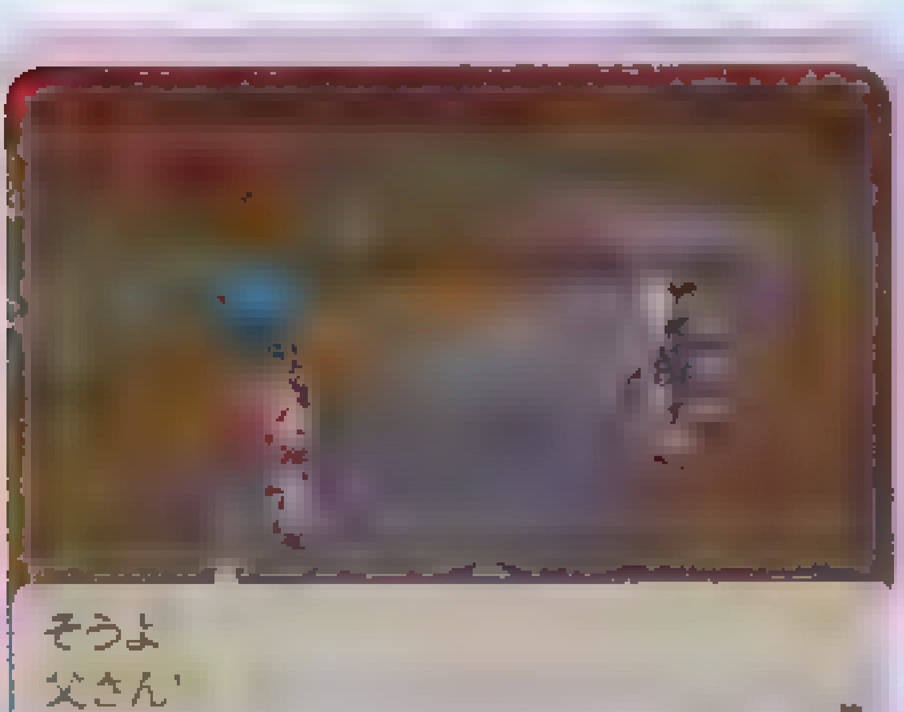
为了消灭卡伊体内的小型怪物，主角一行人按照神殿司祭的指示前往巨人之町学习法术。通过天界通路后，主角成功到达巨人世界，在小镇巨人之町（巨人の町）的一条林间小道中，主角终于看到多年前外出寻找秘宝的父亲。

“你长大了啊……LACUS，母亲的身体好吗？”

“恩，父亲，现在想利用秘宝做坏事的阿修罗已经死了，和我们一起回家吧！”

“不，我还有未完成的事情，只要我们都还在寻找秘宝，终归还会见面的。这个‘雷电水晶’就先放在你这吧。”

“父亲，等收齐秘宝后，就和我一起回家吧。”看到父亲远去的身影，LACUS只能这样补充一句。



和父亲见面后，主角决定先打听巨人的所在地。一家道具店老板告诉主角自己的儿子也许知道点消息，在酒馆乔尼（ジョニー）交给众人“风之标志”并告诉大家巨人都生活在东边的巨人之遗迹（巨人の遗迹）里。

主角一行人成功潜入巨人的居住地，并在餐桌上偷到能让身体缩小的秘密道具“ちいさくなれ”，众人立刻回到伊西斯神殿救助卡伊。由于卡伊体内的细胞对小型怪物进行顽强的抵抗，秘宝还没被偷走。众人迅速消灭卡伊体内的怪物，成功保住了秘宝。恢复神志的卡伊听完主角在第 世界的经历后，建议他前往另[illegible]看看

章节流程

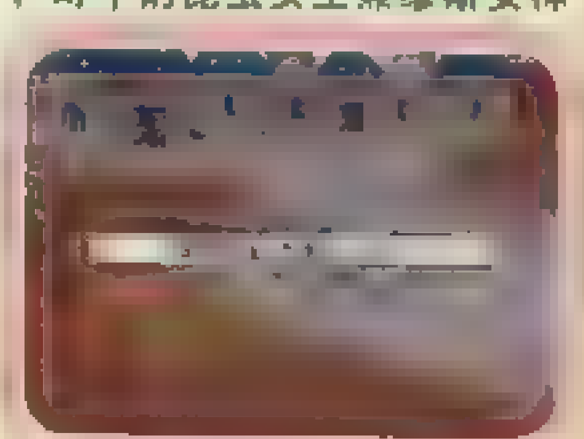
★巨人之町

在巨人之町右侧的通道遇到父亲，他会将秘宝“稲妻のマギ”交给主角。

前往城镇最上方的巨人道具店仓库与老板对话，然后去酒吧找到其子乔尼，乔尼告诉大家去东边的巨人之遗迹里能找到巨人。之后他把秘宝“风の道标”交给主角，这样一来地图上可以破坏的地方均会以小太阳的图标标示出来。

町里的道具店有不错的防具卖，巨人道具店里更是有巨人系装备（不过价钱不菲），玩家可根据具体情况购买。另外与城镇左下角的蓝色独眼怪对话可以前往“亡者斗技场”，这是NDS版的新增要素，玩家可以在此挑战之前打倒的BOSS。

在地图右边的通道里可以触发分支事件“あやつられた碟”，町中的昆虫女王兼缪斯女神之一的塔莉亚（タレイア）不知被谁洗了脑，她把主角一行人变成了蝴蝶，这里要按照如下步骤解决事件



①到酒吧与老板对话得到“秘密のお果子”；②将该道具交给右上通路里的妖精（对话中选择“あげる”）换得“妖精のガラス瓶”；③到宿屋下方湖边的“！”号处得到“巨人族の雫”；④最后找栈桥左边的花精制作“解咒の蜜”（对话中选择“渡す”）。完成上述步骤后再去找塔莉亚就能用“解咒の蜜”还原她的记忆。注意一旦触发该事件，则在完成之前无法出村。

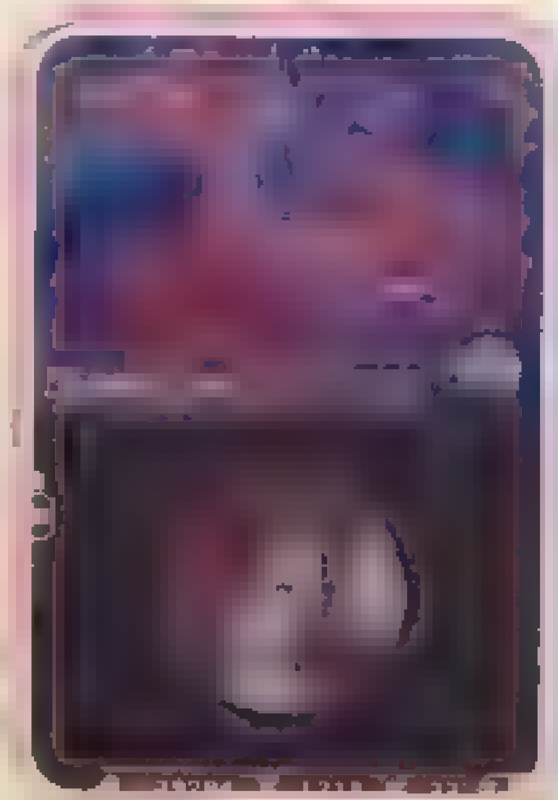
★巨人之遗迹 废墟

来到巨人之町东边的巨人遗迹周边，在地图中央有一个可破坏的巨大岩石，用地图技能“破坏”将其击碎后进入上方区域。此处右上方有巨人遗迹废墟2，因为目前收集的秘宝数量不够而无法进入。先去中下方的巨人遗迹废墟1里收到“力のマギ”使总秘宝数达到19个，如此一来便可进入废墟2。

通过废墟2正前方的洞爬到巨人吃饭的桌子上并调查杯子后方的宝箱拿到可以缩小身体的道具“ちいさくなーれ”，之后返回伊西斯神殿。

└遗迹宝箱：力のマギ、ミスリルの盾、铁ゲタ、ちいさくなーれ

★伊西斯神殿



使用ちいさくなーれ将自己身体变小后进入卡伊的体内，这是一个人形的迷宫，玩家要先到左手、右手、心脏、胃和肠、左脚、右脚这6个地点去回收秘宝，然后再去之前无法进入的脑部，注意在脑内会与マクロファージ发生BOSS战，这种敌人会使用麻痹攻击，用火属性对它们有特效。战斗胜利后拿到秘宝“妖精のりんぷん”并获得解除宝箱陷阱的地图技能。

救助卡伊的任务完成后走到神殿大厅可以看见右下方某处标有“！”号，上前调查即可触发分支事件“美しき战士”。此时走到神殿门口的剧情点会有战斗，轻松解决两只蜘蛛后半人马女神雷普希拉（レプシラ）出现并向主角一行人发起挑战，注意此战我方的任何攻击都对雷普希拉无效，只需全员待机方可结束战斗。

★天之柱

通过天之柱通向第二世界右边的门前往第四世界。

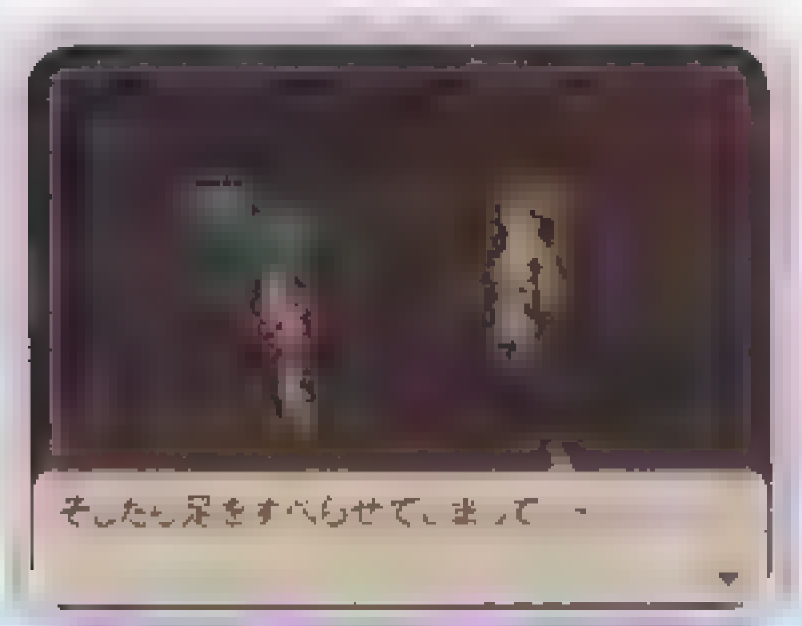
第四世界剧情&流程要点

在阿波罗神殿（アポロンの神殿）中，这里的神官阿波罗告诉主角该世界称为阿波罗界，自古以来土、水、火、光四大遗迹守护着这片大地，而这些遗迹中都沉睡着秘宝。由于之前讨伐阿修罗有功，阿波罗决定把他收藏的秘宝太阳的光芒（太阳の松明）交给主角。

众人决定先去打听遗迹的线索，在琳之町（リンの町）的一间民房里，一个年老的妇人告诉主角自己的女儿琳为了帮她寻找药草到北方的洞穴后久久未归，人命关天，众人立马决定前往北方洞穴帮助寻人。

在山之洞窟（山の洞窟）深处众人发现一个被魔物包围的女孩，在众人的帮

助下女孩成功脱离险境。众人与之交谈后得知这个女孩果然就是老妇人的女儿琳，她来到这里采药却不慎掉入陷阱。在五人合力下终于打败了此处的守护者山神回到地面，在回家的路上，琳告诉大家剩下的元素遗迹可能是东部的光之洞窟（光の洞窟），她建议众人到不远处的港町打听情报。回到家中的琳终于和母亲团聚，主角也在这里看到了自己的父亲。主角看到琳能和自己的家人开开心心地团聚一堂，而自己的父亲却不管母亲的身体、独自一人在外，一气之下主角便不搭理父亲转身离去…



在港町，众人打听到必须借助秘宝真实之眼（真実の瞳）的力量才能识破结界进入光之洞窟，而真实之眼就在不远处的海底火山深部。临出发前，村民叮嘱主角一行人一定不要招惹海底的守护神“龙神”。

在海底众人齐心协力终于进入内部，在最深处的宝箱中成功找到真实之眼，利用真实之眼的力量，众人进入了光之洞窟，这里已经被魔物重重包围，幸亏有秘宝梦幻之香（幻惑のお香）在手，众人顺利取得深处的三个秘宝前往第五世界。

章节流程

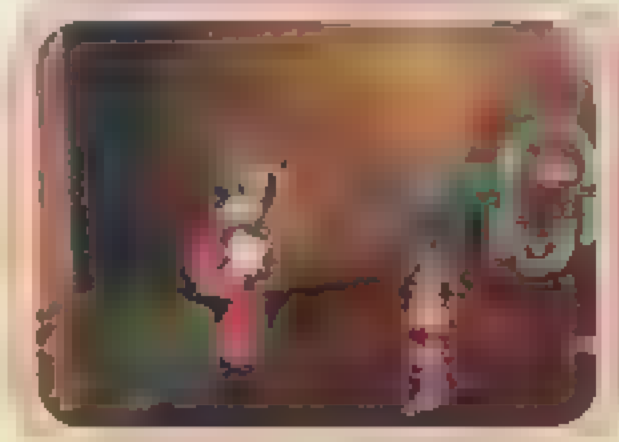
★阿波罗神殿（アポロンの神殿）

与阿波罗对话了解这个世界秘宝的相关信息，之后他会赠予秘宝“太阳の松明”，有了这个秘宝在迷宫内活动时下屏的地图显示范围变广。

★琳之町（リンの町）

与镇内中央偏右房间内的女性NPC对话得知她的女儿琳（リン）为了替自己治病而前往北方的洞窟里采药，不过去了很久也没回来。接下来要去北方洞窟帮忙寻人。

在第一世界到第四世界各个城市内的酒馆中都可以见到拿着琵琶的缪斯女神阿雷特（アレイト），之前每次都与其对话的话可以完成分支事件“三味线”。



★山之洞窟

洞窟共有5层，先从南面洞口进入取得防具“エルメスの靴”，之后再从北面的洞口逐层深入。这个迷宫比较大，不过路线单一，来到B5F遇到琳，与其对话她会暂时加入队伍，之后再往前遭遇BOSS山神。山神的物理攻击很高，如果之前在巨人之町买了强力防具会令战斗轻松不少。战斗胜利后从对方那获得三个秘宝，其中“奇迹の罗盘针”可以让玩家在地图上查看到迷宫中宝箱的位置所在。

└洞窟宝物：エルメスの靴、エリクサー、ロケットパンチ、ハイポーション

[illegible]

打倒山神后自动返回琳家中，此时琳从队伍中脱离。

★港町

町中道具店有“ミスリル系列”防具贩卖，资金允许的话不妨给全队成员换上。在町中打听到海底火山的情报后立即动身前往，通过港町下方的水路来到海底。

在港町的道具屋内可以见到缪斯女神之一的雷欧（レイオー），与其对话并买一个道具后离开，如此反复三次可以从老板口中得知女神已经回故乡了。接下来前往海底火山地图的左侧发现雷欧被怪物围住，走上前去帮女神解围后即可完成“うるわしの人人鱼”这个分支事件。

★海底火山

海底火山一共有5层，每层都有踩上去就会减血的熔岩地带，不过扣血量非常少，不用太过担心。一路前行至4F可以看到左下角有个发光点，此乃回复点可多加利用。在5F出口处有三个装有秘宝的宝箱，其中真实之眼（真実の瞳）是关键道具，取得后能在地图上显示出敌人的位置所在。收刮完这里的宝箱后便可离开。

└火山宝物：力の素、ミスリルソード、ファイアの书、真实の

睫、防御のマギ、炎のマギ

在海底火山右下角带有“！”号的地方会遭遇海龙神，剧情后会出现三个选项，其中“战ってくれ！”是与对方交战（以现在的实力多半瞬间全灭，建议游戏后期再来战），取胜后可以拿到不错的道具；选择“お金が欲しい”可以获得30000的金钱；选择“アイテムが欲しい”可以获得脚部装备“エアバッシュ”，这里建议选择最后一项。

★光之洞窟（光の洞窟）

拿到真实之眼后就可以进入阿波罗神殿对面的光之洞窟（之前无法进入），洞窟一共有7层，里面出没的敌人通常是数十个一波，最好是先提升下角色能力和装备性能后再来挑战。2F左右两侧各有一个宝箱，注意左侧那个会爆炸，装备解除宝箱陷阱的地图技能去开启可以拿到“电击ムチ”，7F宝箱内有三个秘宝，其中“幻惑のお香”可以让玩家在地图上行走时一段时内不被敌人发现。全数入手此地的秘宝后秘宝搜集总数应为36，数量足够可以通过天之柱前往下一世界了。

└洞窟宝物：电击ムチ、力の素、巨人の小手、サンダーの书、ライトサーベル、怨みの剑、稻妻のマギ、幻惑のお香、魔力のマギ

★北の町/砂漠の町/巨人の町

游戏进行到这里已经遇到了八位缪斯女神，此时进入缪斯女神之园会得到最后一个女神乌拉尼娅（ウラニア）的相关情报。之后到北の町、砂漠の町/巨人の町三个地点的周边附近遭遇连锁战斗（即一次遭遇2名敌人以上），乌拉尼娅就会在战斗中出现，接下来在之后的一场战斗中随意发动一次连携攻击即可完成最后一个女神的相关事件“天使とそうぐう”。

★天之柱

通过天之柱通向第四世界左边的门前往第五世界。

第五世界剧情&流程要点

从天之柱出来的一行人来到了守护者之町（ガーディアンの町），此处不仅人烟稀少，村民也相当排外。众人费尽一番周折终于在一个村民口中得知，原来这里有个神秘组织似乎在搜集秘宝，而酒馆内的点唱机可以打开通往他们组织的道路。在酒馆内，众人刚打开通道就被闻讯赶来的组织手下团团围住并带到酒馆内部的监狱中

正当众人一筹莫展的时候，主角的父亲出现在他们面前，而他竟然是这个组织的大佐！父亲让守卫放了众人，并叫主角到司令室找他。当主角来到司令室时却没想到怪物前来袭击城镇，虽然现在主角有很多话要和父亲说，但当前要事还是逃离基地。在父亲的帮助下众人顺利逃出基地，在天之柱前不料杀出个程咬金挡住道路并告知众人，父亲的女儿琳在他们手上，要父亲前往忍者世界谈判。父亲竟然有其他孩子？这消息犹如晴天霹雳般让主角吃惊不小，但是为了知道真相主角还是随着父亲前往忍者世界。

到达目的地后，果然琳在敌人的手中，而敌人发现琳不是主角父亲的真正孩子后想痛下杀手，危机时刻，父亲把身上的秘宝天使之翼（天使の羽）交给主角：“LACLS，这个秘宝和你的母亲，就拜托你了”

“父亲！”不等主角反应过来，父亲便冲上前去和敌人同归于尽。

正当众人悲伤之际，忍者首领又再度出现，原来父亲消灭的不过是他的一个分身。愤怒的主角和琳联手，终为父亲报仇血恨。胜利后大家决定先回到琳的家里，琳的母亲告诉主角，多年前父亲为了寻找秘宝来到这个世界，当时她的丈夫刚刚去世，父亲看她们两个弱女子在生活上处处不便，于是就尽量帮助她们母女，失去父亲的琳也把主角父亲当做亲生父亲一样看待。说完后，琳的母亲把父亲之前寄放在她这里的秘宝神木之杖（神木の杖）交给主角。而主角也决定要完成父亲的遗愿，把世界上的秘宝全部集齐。

章节流程

★守护者之町

来到第五世界后往南方前行即可到达守护者之町，与武器店旁边的村民对话得知守护者基地（ガーディアンの基地）的相关信息。

前往城镇右上角的酒吧花100元喝酒，之后就能使用点唱机（ジュークボックス），在点唱机上点“勇者のテーマ”这首歌可以打开左侧的隐藏房间，之后发生剧情，主角一行人被带入守护者基地内。

★守护者基地

走到牢房前与看守对话触发剧情，主角一行人被父亲放了出来。可以自由活动后先去B3F左侧的房间里拿到秘宝“大树の叶”，有了这个秘宝以后就可以在地图上发出光点的地方进行回复。之后再到B3F中央的房间找父亲对话，剧情后基地遭到怪物袭击。

开始从基地脱离，此时分别在B3F、B2F、B1F的阶梯出口处有BOSSオーガ、マンティコア和魔术师把守，对方的实力超弱，一个连携攻击即可秒掉。消灭它们后回收“素早さのマギ”、“防御のマギ”和“炎のマギ”这三个秘宝。另外在B2F遇到父亲时他会加入我方，在对话过程中会有按X键触发Event，之后去地图上带有“！”号的地点能得到露营道具“コテージ”。

★守护者之町

从酒吧出来后发现城镇已被怪物毁灭，此时武器、道具和宿屋皆无法进入。如果手头武器不足的话可以到城镇中央的NPC处购买。接下来移动到天之柱前与BOSSコマンドー发生战斗，对方实力仍然不济可轻松放倒，回收秘宝“炎のマギ”后从BOSS那得知琳有危险需速赶过去。

★小世界1

通过天之柱往小世界1前进，这里出没的敌人擅长使用麻痹、睡眠等状态异常攻击，尽量用连携技或大范围的魔法攻击来对付。走到通路的尽头遭遇BOSS忍者，战前有剧情发生，父亲将秘宝“天使之翼”（可以在各城镇间瞬间移动）托付给主角后死亡，琳暂时加入我方。BOSS忍者的攻击力高，并且会使用影分身提升自己的速度，不过他的弱点在于体力很低，以高攻击的连携技一回合即可打倒，胜利后获得秘宝“毒のマギ”。

★琳之町

战后自动返回琳家中，与琳的母亲对话得到秘宝“神木の杖”，有了它地图上那些回复点都会以浅绿色的圆形图标标示出来。流程到此秘宝的总收集量应该为44个，接下来可

第六世界剧情&流程要点

维娜斯世界（ビーナス世界）是一个繁华的大都会，众人在街上了解到一名叫做维娜斯（ビーナス）的女神官拥有神奇的力量，而这里的人民都信奉着她、听从她的指示。于是众人决定去见见维娜斯，也许能打听到关于秘宝的消息。

高傲的维娜斯假称自己很忙，并没有和众人透露秘宝的消息，无奈之下众人只好先离开此处再做进一步的打算。在维娜斯的宫殿门口，主角发现一名女孩正在一旁落泪。交谈后得知原来这名叫奥利维娅（オリビア）的女子因为维娜斯的命令，被迫和自己喜欢的对象昂托尼（アントニー）分开，并要同一个自己并不喜欢的男人结婚。善良的主角决定帮助这对可怜的情侣。

来到昂托尼的家乡后得知他十分不甘心自己心爱的女人被夺走，但面对维娜斯

强大的力量昂托尼却无计可施，临走前他告诉主角，维娜斯把自己的秘宝藏在火山中，但要进入火山必须开启在城堡下水道内的机关。根据昂托尼的情报众人成功地在下水道回收数个秘宝并进入火山内部，没想到螳螂捕蝉黄雀在后，打着小算盘的昂托尼一路跟着主角进入火山，并趁主角打开宝箱的时候偷走了力之结晶。

众人追赶昂托尼来到维娜斯宫殿，此时奥利维娅的婚礼正式开始。维娜斯正要强逼奥利维娅宣誓，突然闯入礼堂的昂托尼想要借助力之结晶的力量夺回奥利维娅。但维娜斯的强大力量岂是一个秘宝所能抗衡，她轻松轰飞了昂托尼。虽然奥利维娅苦苦请求维娜斯放过他们，但专横的维娜斯岂能容忍昂托尼的放肆行为，他朝着昂托尼步步紧逼过去，一旁的众人见状决定伸出援手，为这对苦命鸳鸯和维娜斯一战。

在爱和友情的力量面前，强大的维娜斯最终倒下，相爱的两人也终成眷属。

章节流程

★维娜斯大都会（ビーナスの大都会）

维娜斯城镇比较大，在各种店铺的门口都有传送点可以到达其他店铺门口。此地道具店里有巨人系装备，用积攒了一段时间的资金为全员换套新的行头吧。整理完装备后先到街道右侧与男性NPC对话，途中需按X键触发Event；完成后去宫殿会见维娜斯，之后出门在宫殿口与奥利维娅对话，然后从北面的通道出城。

★昂托尼之村（アントニーの村）

昂托尼之村在维娜斯城的西北面，进去后与站在门口的昂托尼对话，然后在上方左侧民房里的NPC那得知维娜斯城北面高墙的外侧有通往下水道的路。

村中另外有一处标记有“！”的地点，与站在此处的男子对话（途中需按X键触发Event），之后村外某处追加一个采掘点。

★下水道

顺着维娜斯城的高墙往北行即可看见下水道。下水道共有5层，先进入B2F中央的房间与やどかりん战斗，胜利后获得下水道钥匙（下水道のカギ），用它可以打开B3F、B4F上着锁的房间，里面的宝箱里沉睡着6个秘宝。需要注意的是部分宝箱里隐藏着实力强劲的怪物，在开宝箱时最好先装上解除陷阱的地图技能。另外，B5F最右下角的宝箱也需装着陷阱解除技能去开启，否则会被炸伤。从B5F的出口出来后直接到达维娜斯城内。

└下水道宝物：素早さの素、サイコソード、稲妻のマギ、冰のマギ、防御のマギ、稲妻のマギ、冰のマギ、エリクサー、巨人の兜、圣なるお守り（有了这个秘宝就能习得在一定时间内使岩浆伤害无效的地图技能“マグマ无效”）

★维娜斯大都会

再度与奥利维娅对话，此时昂托尼之村东北方出现火山，下个目标就是那儿。

★火山

火山迷宫共有7层，这里到处是熔岩，装备刚获得的地图技能“マグマ无效”可以避免行走伤血。迷宫内有许多宝箱和可以破坏的地方，其中1F和5F的宝箱内有陷阱需用技能解除；2F、4F、6F的某些墙壁可破坏，从地图上确认位置即可；另外，2F、7F还设置有回复泉，可以利用它来练练角色能力。回收7F上方的四个秘宝后自动发生剧情，一直跟踪着主角一行人的昂托尼趁大家不备偷走了一个秘宝。

└火山宝物：珊瑚の剑、フレームソード、魔力の素、魔术の杖、火炎放射器、炎の盾、毒のマギ、炎のマギ、力のマギ、こびとの勾玉（有了这个秘宝地图上的宝箱类型都会用颜色来进行区分，其中黄色为道具、浅蓝色为秘宝、红色为陷阱、灰色为空宝箱）。

★维娜斯大都会

返回维娜斯宫殿左边的式宫，此时维娜斯正在为奥利维娅主持婚礼，婚礼进行途中昂托尼乱入，剧情结束后与昂托尼对话拿回被夺的秘宝，之后与维娜斯进行BOSS战。维娜斯的主要招式为混乱术和即死魔法，此战本身比较考验RP，建议先存档然后通过S/L来获得理想战斗过程。另外要多使用连携技缩短战斗时间，速战速决非常重要。战斗胜利后获得“イージスの盾”、“魔力のマギ”、“防御のマギ”、“冰のマギ”、“稲妻のマギ”、“毒のマギ”这6个秘宝，此外维娜斯还有一定几率掉落打击系武器“ビーナスの扇”。

★天之柱

在该世界完成收集工作后秘宝的总数量达到61，接下来通过天之柱前往小世界2。

章节流程

小世界2剧情&流程要点

注意：本世界实际上是一个[illegible]的赛跑天地，没有任何剧情。

[illegible]

★赛跑町（レースの町）

赛跑町位于天之柱的西南方，来到这里后先去左上角的房间与阿波罗（アポロン）对话，接下来到右上方马棚参加赛跑比赛。

赛跑选用的坐骑有1000元、800元、600元和免费这四种规格，其中价格越高的坐骑跑得越快，价格低的则反之。比赛过程中只需操纵坐骑顺路前行，注意中途有不少怪阻拦，跑得快的坐骑能轻松躲开，不过其间要遭遇四场中BOSS战，每场胜利后获得1个秘宝；跑得慢的坐骑虽难躲杂兵，但只会在终点附近遭遇一场中BOSS战，胜利后直接获得4个秘宝。由于这里剧情设定主角必然拿到冠军，故而可随意选择坐骑。

[illegible]宝分别为“力のマギ”、“素早さのマギ”、“炎のマギ”、“龙の角笛”，其中龙の角笛可让我方习得在地图上加快行走速度的地图技能“高速移动”。

★天の柱

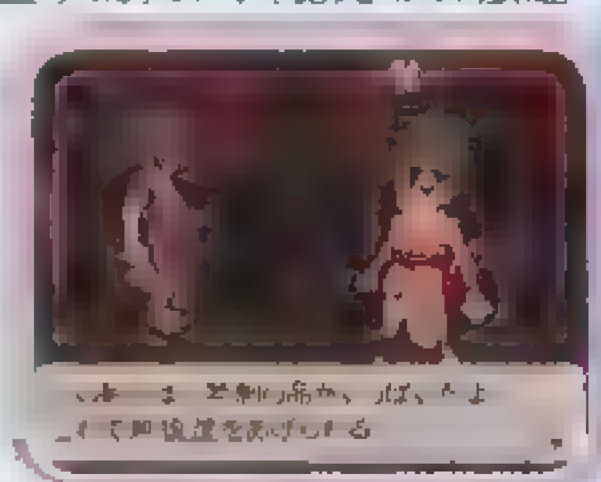
在该世界完成收集工作后秘宝的总数量达到65，接下来通过天之柱前往第七世界。

第七世界剧情&流程要点

主角一行人刚进第七世界的城下町不久便受到越后屋的手下天诛组挑衅。出来混迹江湖这么久，主角一行人自然也不是吃素的，于是乎双方在大街上大打出手，正当两方僵持不下时，似乎和天诛组关系不浅的阿玉（お玉）出现帮主角打圆场，事情也不了了之。而阿玉似乎有什么事情想要和主角商量，要他等下前往她在日本桥的家里商量。

在阿玉的家里得知，原来越后屋是个无恶不作的非法商人，由于贿赂了政府高官，其手下的天诛组也和普通的市井混混一样到处惹是生非，无人敢管。而阿玉的父亲也因为妨碍越后屋的“好事”被惨遭杀害，一心要为父报仇的阿玉想要主角一行帮助自己。想到自己的父亲，主角便一口答应了阿玉的要求。

通过要挟越后屋的手下，主角得知今天越后屋会在码头进行一些违禁品的交易，想要置越后屋于死地，人赃俱获无疑是最好的办法。事不宜迟，众人急忙前往交易地点。到达码头才知道原来阿玉已经先一步潜入，主角担心阿玉一人会有危险，也急忙潜入货船。在货船最底部主角找到了阿玉，而旁边也站着一个不认识的剑客。据阿玉介绍，这个剑客原本是越后屋的心腹，由于不满越后屋的做法决定帮助她告发越后屋的不法行为。多个帮手自然是好事，一行人马不停蹄地赶到奉行所揭发越后屋的行为，但想不到这厮早有准备，调查人员空手而归，只能无罪释放越后屋，而阿玉也落下个把柄给越后屋……



在阿玉家中，众人经过商量后决定闯入越后屋的老巢一探究竟，想不到在里面主角无意中听到越后屋和当今将军的对话。原来越后屋贿赂的是掌握幕府最高权限的将军！难怪他能如此横行霸道，主角自然无法原谅他们的行为，冲入屋中当场捕获了越后屋。

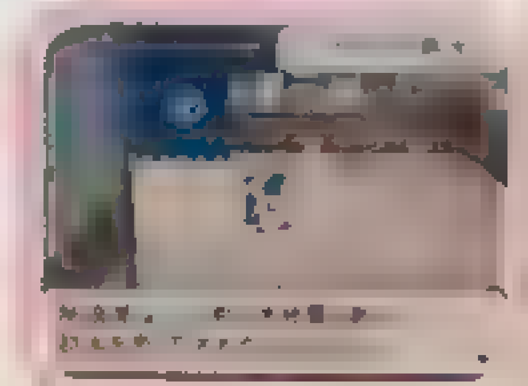
虽然越后屋被捕，但幕后的大毒瘤将军却逃回江户城，此时越后屋的剑客表明了自己的身份，原来他也是主角父亲组织里的成员并主动要求一起前往讨伐将军。有个如此强大的同伴帮助，城内的守卫自

然不是众人的对手，转眼间一行人已经突破重重防守，来到将军面前。想不到这个威风八面的将军此时却吓得不轻，已经自乱阵脚的他定然不是众人的对手。胜利后真正的幕后主谋大御所出现，他残忍地杀害了将军后接着便朝主角袭来，大御所实力不俗，但双拳难敌四手，在众人默契的配合下大御所终于被打倒。

★城下町

从天之柱出来后往南方走来到城下町，这里武器和道具店所卖的都是好东西，资金足够的话可以多买些。整备完后去中央栈桥处与天诛组发生战斗，之后阿玉出现评论双方是非。

★日本桥



从城下町出来并往东边的日本桥前进，之后在该镇左下角的房间里与阿玉对话了解到越后屋在秘密地做走私交易，而她的父亲也被越后屋所杀。

与镇中右下角房间里的NPC对话可发生Event，Event结束后获得“源氏の小手”。

★城下町

到右下角武器、道具双营的店铺里威胁越后屋获知走私船下次造访的时间。

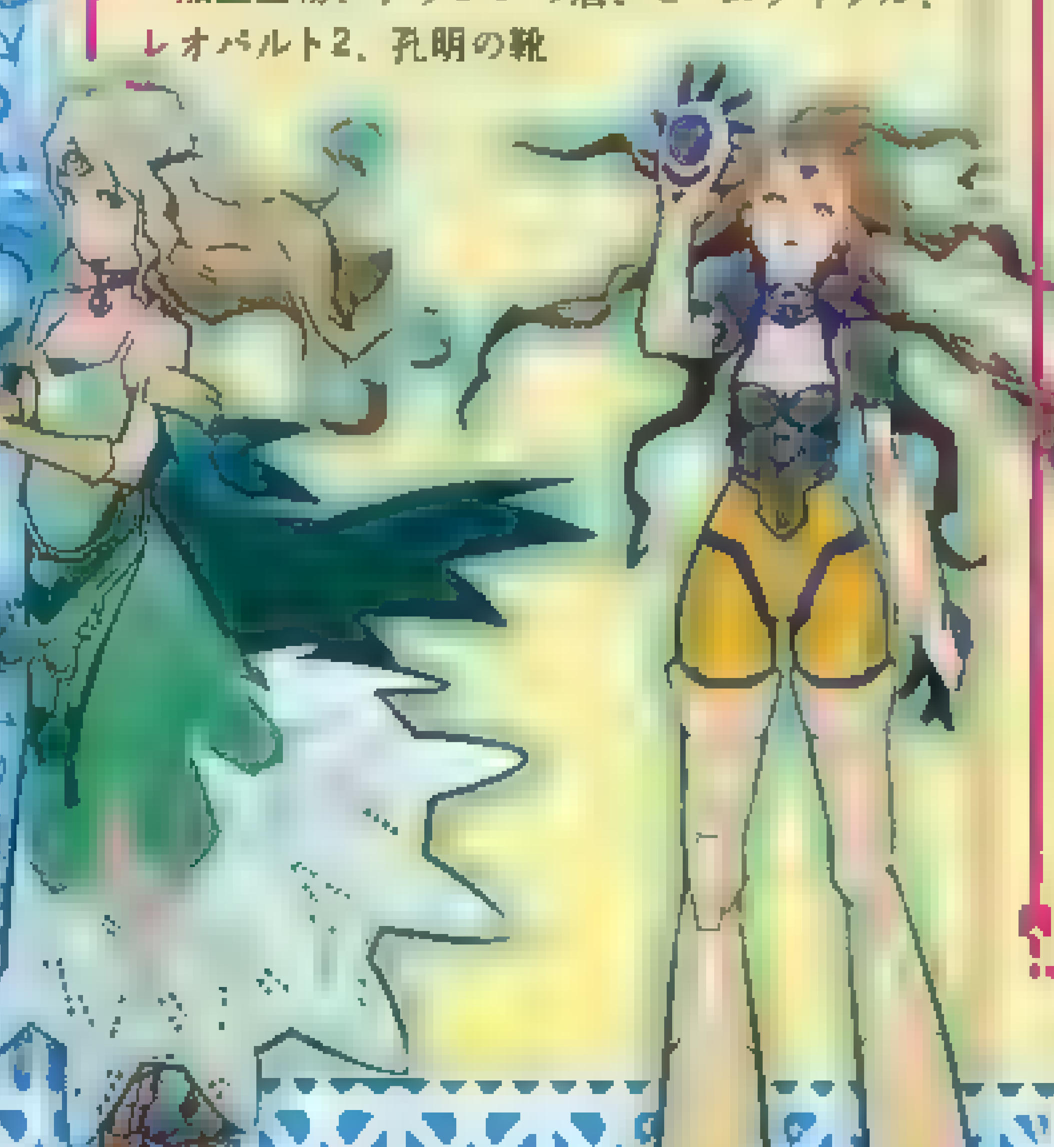
★船着场

与港口边的老爷爷对话了解到阿玉独自一人潜入走私船的事情，为了追寻她火速上船。

[illegible]

一共有3层，其中甲板上的宝箱有陷阱，用技能解除后可以得到“ドラゴンの盾”。之后通过中船仓到达下船仓　在上方的走私货物旁找到阿玉和浪人（ローニン），由于掌握了越后屋进行不法活动的证据，阿玉暂时加入我方并一同前往奉行所状告越后屋。

└船上宝物：ドラゴンの盾、ビームライフル、レオパルト2、孔明の靴



★奉行所

来到奉行所触发剧情揭发越后屋，不过调查人员去了越后屋之船回来报告说并未发现走私品，越后屋被无罪释放。

★城下町

画面自动转到阿玉家，剧情结束后再次前往城下町武器、道具双营的越后屋商店，通过右边的通道来到地下室，在最左侧的房间门口听到越后屋和将军的谈话。之后与越后屋发生BOSS战。战斗中优先消灭会给越后屋进行回复的天诛组杂兵，之后再用刚才在越后屋之船上拿到的レオパルト2等强力武器配合连携技猛攻越后屋，两、三个回合即可胜出。

★日本桥

战斗结束后自动返回日本桥，此时浪人暂时加入我方一同去讨伐逃回至江户城的将军。

★江户城

江户城位于城下町的西北方，走到城寨门口打倒守卫即可入城，城外郭有不少埋藏的宝藏，记得全数挖掘出来。城内1F和2F的宝箱打开后会跑出怪物，4F有三个宝箱的房间内会强制遭遇两场战斗，只有取得胜利才能继续前进，注意在该层右下的地板上有个陷阱，不小心踩上去的话会掉落到2F。

└城内宝物　ミサイル、体の素、源氏の小手、ドラゴンソード、ドラゴンの盾、与一の弓

一路行至5F最深处后与将军展开BOSS战，手持村正的浪人是战斗的核心人物。不过[illegible]全体混乱术

如果浪人中了混乱并用村正攻击我方同伴的话可没人受得了。记得在战斗开始前使用“イージスの盾”来免疫混乱。将军被打倒后幕后主使大御所出现，之后移动到房顶进行第二场BOSS战。大御所的体力多、攻击高、回避高，不过所幸都是单体招式，注意回复的话实际战斗难度很低。打倒对方后获得“稻妻のマギ”、“素早さのマギ”、“毒のマギ”和“月兔の耳”这四个秘宝，其中“月兔の耳”可让我方习得提升先制攻击发动概率的地图技能“先制”。

★天の柱

与阿玉和浪人道别后往天之柱前进，目前的秘宝收集总数为69个　可以开启小世界3的大门了。

小世界3剧情&流程要点

注意：本世界实际上是一个附属性质的挑战关卡，没有任何剧情。

章节流程

★刁难迷宫

从天之柱出来后往正前方行进来到刁难迷宫（意地悪なダンジョン）。该迷宫共有8层，里面有很多宝箱可以拿到顶级武具，不过此处出没的敌人实力强劲，以现有装备招架起来比较吃力。想要拿到那些好武具的话就要多借助隐形或加速行走的地图技能来减少遇敌。另外在进入迷宫前记得先将现有道具栏清空。全8层的宝箱道具分布如下：

第1层：力の素、体の素、ドラゴンアーマー、オーガキラー

第2层　素早さの素、魔力の素、猫の爪、バルカン炮

第3层：ビームライフル、エリクサー、ドラゴンソード、山岚

第4层：レオパルト2、コテージ、ミサイル、サークレット

第5层：自己修复、魔导师の杖、与一の弓、村正　ディフェンダー

第6层：关羽の铠、ブラッドソード、サイコガン、パワードスーツ

第7层　コテージ、地狱车、サンブレード、波动炮

第8层：フレアの书、ガラスの剑、核爆弹、グングニルの枪

刁难迷宫门口的第一个宝箱里有秘宝"大地の身体"，有了它可以习得地图技能"锻炼"，作用是以全员战斗力下降为代价换来敌人掉宝率上升。实际上拿到这个秘宝后就可以前往第八世界了，如果觉得现在攻略刁难迷宫比较困难的话可以以后再来。除此之外需要一提的是B5F是一个场景无限循环的小迷宫，走法是来到有3扇门的房间时走最右边那间，接下来走到有4扇门的房间时走左数第三间即可出去。

一路前进到B8F上方的出口与此处的妖精对话选第一项就能出迷宫（选第二项回到B5F），之后在迷宫出口会出现一个黑色精灵，它听闻主角一行人成功穿越刁难迷宫而前来挑战，选择"ためす"为接受挑战，选择"ためさない"为以后再战。对方的实力很强，玩家要量力而行。如若战胜对方可开启NDS复刻版的新增要素"魂の暗域"。

★天之柱

拿到刁难迷宫里的秘宝后目前的总秘宝收集总数为70个，现在可以前往第八世界了。

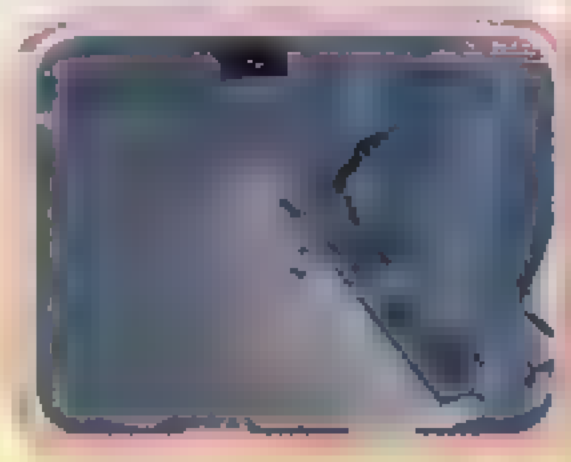
第八世界剧情&流程要点

终于到了和主神奥丁正面对决的时刻，虽然之前一路帮助主角，但奥丁还是希望主角能和其一战证明自己是否有收集全部秘宝的资格。奥丁的实力非常强劲，众人用尽全力与之相拼终于艰难取胜。面对已经成长的众人，奥丁放心地把身上最后几件秘宝交给主角，集齐77件秘宝的众人前往最终的目的地——第九世界。

章节流程

★バルハラ宫殿

从天之柱出来后往东北方向前行来到巴尔哈拉宫殿（バルハラ宫殿），该迷宫共8层，分东、西两面宫殿，起初从西面宫殿进入，在8F打倒奥丁后走东殿离开，总体路线并不复杂。4F中央区域埋藏着一个宝箱，需要破坏周围的石柱才能进去采掘，宝箱可拿到的道具通常情况下是很普通的全回复药エリクサー，不过也有一定几率开出オリハルコンの弓、ルーンアクス、レイジングケイン这几种武器，S/L一下选择一种合适的拿吧。



└宫殿宝箱：ディフェンダー、魔导师の杖、サークレット、ルーンアクス、フレアの书

到8F与奥丁战斗，首先要解决对方身边的杂兵，特别是那两只オーディン鸟，它们可以发动全体伤害600+的龙卷风攻击，如果开场就不幸遭遇这招的话还是reset吧……利用イージスの盾来免疫其他魔法攻击。只要解决掉杂兵，奥丁本身难度不大，只需注意他400+伤害的单体攻击并及时补血便不难胜出。战斗胜利后获得"力のマギ"、"魔力のマギ"、"炎のマギ"、"防御のマギ"、"稻妻のマギ"和"正宗"这6个秘宝。

★天之柱

从东殿走出巴尔哈拉宫殿，然后返回天之柱往第九世界进发。

第九世界剧情&流程要点

在另一个天之柱门口，众人遇到之前在第四世界见过面的阿波罗神官。原来这个衣冠楚楚的低调男居然是企图想利用秘宝让魔王复活的幕后黑手！阿波罗奉劝主角把所有秘宝交给他，作为正义的一方，众人自然不会答应他的无理要求并轻易地斩杀了对方召唤出来的魔物。阿波罗见状知道自己无法战胜拥有众多秘宝的众人，便亮出杀手锏——拉出被他抓去当人质的卡伊、琳、阿玉等人，看到有人质受到威胁，主角自然无法再向阿波罗动手，只好把所有的秘宝交出并眼睁睁的看他进入通往天界的天之柱……

"不要放弃希望……"

正当众人绝望的时候，一个熟悉的声音传来。父亲！没错，父亲正站在众人面前，并带给他们最后的希望——原来世界上的秘宝不止77个，而最后一个秘宝沉睡在不远处的最终迷宫中。

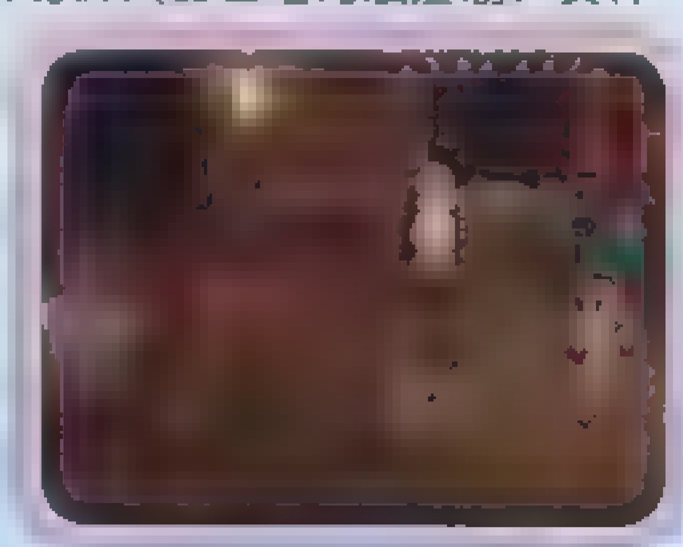
取得最后的秘宝女神的心脏（女神の心脏），借助这个幻之秘宝的力量众人成功进入天之柱2。果然阿波罗也不知道这个秘宝的存在，但拥有77个秘宝的他已经不把众人放在眼里。

虽然集齐了所有秘宝的阿波罗十分强大，但他自己也无法控制这股力量，最终自我毁灭。在最后的关头，父亲为了保护主角，舍身替主角挡住阿波罗的致命一击。

"LACUS……抱歉，和你的约定……我似乎……无法遵守了……"

父亲在主角的怀里，微笑着离去……（事实证明，这大叔再一次欺骗了我们的感情）这时阿修罗体内的秘宝和主角手上的幻之秘宝产生共鸣并飞向空中，一阵光芒过后女神降临在众人面前。原来阿修罗虽然死了，但他利用秘宝召唤出的最终魔物却并没有消失，为了阻止那个魔物破坏世界，女神决定和主角一起行动阻止魔王。

在天界最下层，众人发现利用秘宝召唤出的最终防御兵器已经无法控制，女神决定自己牵制一台兵器，而主角一行人负责尽快破坏掉另一台。



最终防御兵器的实力远超众人以往的所有对手，加上战斗途中女神不幸中招被夺取力量，使局面更加严峻。经过一番死斗，众人终于将兵器破坏，阻止了阿波罗的野望。

借助女神的力量，死去的父亲也复活了。远方的故土，母亲和以往一样站在门口眺望着远方，而这次在地平线上依稀出现了两个熟悉的身影，终于，一家人团聚在一起……而我们也迎来了圆满的大结局。

章节流程

★天之柱2

从天之柱出来后往西北面的天之柱2前进，之后与站在门口的阿波罗对话发生剧情并同"アポロンのしもべ"进行BOSS战，该BOSS的得意技为全屏龙卷魔法，伤害很高需时常将队伍全员的体力维持在80%以上。另外，枪系武器对该BOSS有特效。战斗胜利后失去身上的全部秘宝，而并未在之前死去的父亲出现加入我方。

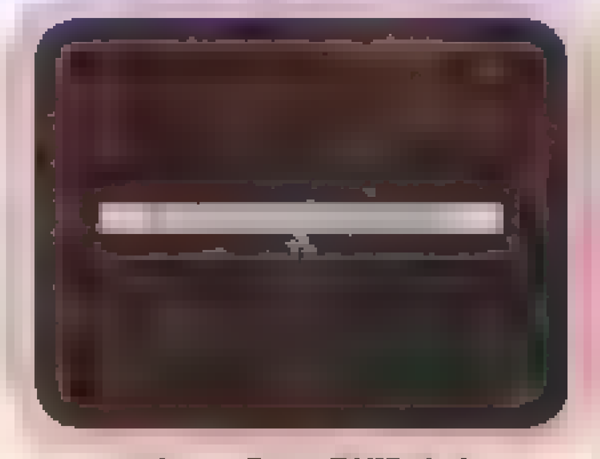
★最后之町（最后の町）

游戏流程中的最后一个村庄，记得在此做万全整备，"コテージ"、"いやしの杖""金の针"、"目药"等常用道具准备一些在身，之后去东南方的最终迷宫（最后のダンジョン）。

★最终迷宫

迷宫共有10层，其中2F左边和6F右边有宝箱的房间进去后会被锁在里面，只有打倒出现的怪物才能出来，3F的陷阱宝箱内可以拿到

究回复魔法书“フルケアの书”，记得给魔力高的单位装备；除此之外，9F的宝箱里还沉睡着无限次使用的最强武器圣剑“エクスカリバー”，不可遗忘。



└迷宫宝箱：地狱车、サンブレード、关羽の铠、サイコガン、パワードスーツ、ユテージ、エクスカリバー、核爆弹

到达B10F与出口附近的デスマシーン进行BOSS战。它的主要攻击方式为全员伤害300左右的激光扫射，可以让父亲使用“いやしの杖”专职回复，其他四人则全力攻击。另外，雷属性魔法可以对该BOSS造成不小伤害。战斗胜利后获得最后一个秘宝“女神の心脏”，有了它就可以打开天之柱2的大门。

★中央神殿

通过天之柱2来到天界，之后北行到达中央神殿。该区域不会遇敌，一路上行见到阿波罗并发生BOSS战。此战前四回合阿波罗会使用“イージスの盾”来守护自己，只有圣剑、飞行道具和フレア魔法能对其造成伤害。第五回合开始阿波罗吸收秘宝之力进行变身，变身后他会交替使用单体物理攻击“正宗”和全屏魔法“フレア”，将我方防御力高的角色放在队伍前排吸引物理攻击火力，然后父亲以大回复杖进行支援，如此打消耗战取胜。战斗结束后发生剧情，全能力逆天的女神加入我方（就只能用一小段时间，泪……）。

★非常阶段

打倒阿波罗后穿过面前的通道来到非常阶段，这里共有8层，基本都是回廊形场景。不过由于路上杂兵聚集得很密集且前进道路狭窄，因此很容易发生连锁遇敌。这里最好是用地图技能“ステルス”来隐身行进，需要注意的是隐身后也要小心行走，避免自己撞上敌人发生战斗。在非常阶段的B5F和B8F会分别遭遇中BOSSティエンルン和フェンリスウルフ，对方实力不济可轻松突破。

★最下层

突破非常阶段后来到最下层，这里的道路较为复杂且几乎没有回避敌人的空间，做好打硬仗的准备。地图右上角出口附近需挖掘的宝箱中开出的是小回复书，建议直接无视。进入第二个场景后往上行即可看见最终BOSS所在的房间。进去后会有剧情，其间注意按X键触发Event，之后退回到前一房间可以挖掘到全能力上升的防具“魂の勾玉”。

整备好道具后与女神对话迎来最终战，对方是黑、白两台防御系统，此时需同脱离队伍的女神各自对付一台。防御系统共有四个形态，一旦对其造成足够的伤害就会自动往下一形态转换。

第一形态：通常的炮台形态，威胁不大，没有特别注意点。

第二形态：防御系统会释放出许多小炮台，小炮台攻击的伤害虽不大但带有毒效果，可优秀先消灭。此外防御系统本身会进行蓄力攻击，蓄力时间间隔为一回合，全体伤害在350+左右，注意及时回复。

第三形态：防御系统转换为机器人形态并放出两颗卫星封锁我方连携攻击，只有将卫星都破坏后才能继续使用连携技。机器人本身使用全屏伤害500左右的“スターバスター”和单体技，对其造成一定量的伤害后两台防御系统会交换位置，此时需重新打一遍白防御系统的第一形态。之后继续攻击发生剧情，两台防御系统进行合体，女神阻止不及被对方吸入体中。

第四形态：开战时对方同样先放出卫星封锁连携技，可优先破坏。合体后的机器人取消了单体攻击，而是全屏技“ダブルスターバスター”连发，此时回复时机是关键：由于90+的速度亦不能保证每回合能抢在最终BOSS前出手，因此负责回复的人最好是速度较慢的，这样可以确保回合中在BOSS攻击后再恢复，就这样一人回复三人猛攻打消耗战直到战斗结束。

打倒最终BOSS后出房间到左下方乘电梯离开神殿，之后迎来结局。

通关要素

通关后游戏标题画面下追加“NEW GAME+”一项，选择此项并读取最终战后的存档可以开始二周目。二周目可继承的要素有：①主线流程表；②已完成的分支剧情；③“メモ”一项中载有游戏用语；④怪物食肉进化的图鉴表。

全支线任务一览

名称	触发地点	完成要点	报酬
新たな出会い	旅立ちの町外	消灭两名杂兵帮助被困的少女	500MP　カリオペ加入
とらわれ人	アシュラの塔	前往7F左下角房间打倒敌人后取得钥匙，然后回到5F放出被关押的少女	250MP　メルメネ加入
探し人	古き神々の遺跡	在遗迹外触发事件后下降到遗迹最下层后右边触发事件，最后回到最上层左边完成事件	250MP　ポリニア加入
失くしたものは？	砂漠の町	在沙漠の町右上角触发事件，然后在沙漠の町周边西南角获得“思考回路”拿回给其装上，之后再到沙漠の町周边东南角找到“ストレージ　デバイス”，アシュラの塔周边的东南角以及中央位置找到“メンテナンスキット”和“リセットユニット”后给其装上后完成	250MP　エウテル加入
あやつられた蝶	巨人の町	在巨人の町获得秘宝“风の道标”后触发两次蝴蝶事件后自身变成蝴蝶，之后先到酒馆与馆主对话获得“秘密のお菓子”，再与右上角的妖精对话换得“妖精のガラス瓶”，接下来到村边的泉水旁边获得“巨人族の雫”后与左边的花对话获得“解咒の蜜”，最后回到原先的地点即可完成事件	250MP、タレイア加入
美しき战士	イシスの神殿外	完成カイ的救助事件后出神殿遭遇杂兵战　胜利后与人马美女战斗，战斗中全部选择待机即可	250MP　レプシラ加入
三味线	世界1到4的城市内	在第一世界到第四世界各个城市内的酒馆中与アレイト对话后，在最后一次见面后完成任务	250MP　アレイト加入
うるわしの人魚	港町	在第四世界的港町道具屋内与レイオー对话后再买一个道具离开，如此反复3次可以从老板口中得知她已经回故乡了，接下来前往港町下方的海底火山周边，在地图左边触发战斗后将其救出即可	250MP　レイオー加入
天使とそうぐう	北の町　砂漠の町　巨人の町	完成上面的所有任务后进入ミューズ的世界会得到情报　之后到北の町　砂漠の町　巨人の町三个地点的周边附近遭遇连锁战斗（即一次遭遇2名敌人以上），ウラニア会在战斗中出现，最后在该场战斗中随便发动一次任意关系的连携攻击后即可完成	250MP　ウラニア加入
おひさまのカケラ	ミューズの園	与カリオペ的好感度达到一定等级上后自动完成	战斗中カリオペ随机乱入辅助我方
くちごの星	ミューズの園	与ポリニア的好感度达到一定等级上后自动完成	战斗中ポリニア随机乱入辅助我方
气まぐれな人	ミューズの园	与エウテル的好感度达到一定等级上后自动完成	战斗中エウテル随机乱入辅助我方
守りの月	ミューズの园	与メルメネ的好感度达到一定等级上后自动完成	战斗中メルメネ随机乱入辅助我方
蝶のひやく	ミューズの园	与タレイア的好感度达到一定等级上后自动完成	战斗中タレイア随机乱入辅助我方
强者のあかし	ミューズの园	与レプシラ的好感度达到一定等级上后自动完成	战斗中レプシラ随机乱入辅助我方
海の结晶	ミューズの园	与レイオー的好感度达到一定等级上后自动完成	战斗中レイオー随机乱入辅助我方
魅惑の音色	ミューズの园	与アレイト的好感度达到一定等级上后自动完成	战斗中アレイト随机乱入辅助我方
天のつかい	ミューズの园	与ウラニア的好感度达到一定等级上后自动完成	战斗中ウラニア随机乱入辅助我方
あこがれの人	旅立ちの町	カイ加入队伍以后让队伍称号变为消极类时与村人对话并完成，注意カイ脱离队伍的话任务会自动消失	朱色のかんざし
残された言叶	古き神々の遗迹	当队伍称号为积极类时触发守护者成员死亡的剧情后自动完成	なぞの纸キレ
父亲の仕事	ガーディアンの秘密基地	与秘密基地看守的守护者成员对话后完成，注意该地被袭击的话任务会消失	

名称	触发地点	完成要点	报酬
にげおくれた人	ガーディアンの秘密基地	守护者基地被袭击时 与基地2层父亲的同伴对话后，前往地下2层北侧的房间后完成，注意该任务必须要求队伍称号为积极类并且完成“残された言叶”的任务	コテーシ
ゆいごんの行方	日本桥	ローニン成为同伴后，完成“残された言叶”和“にげおくれた人”两个任务并且队伍称号是积极类的时，打倒大御所后自动触发并完成	—
届けられた言叶	最后の町	完成支线任务“残された言叶”/“にげおくれた人”“ゆいごんの行方”后，队伍称号为积极类时，酒场会出现守护者成员，对话后将なぞの纸キレ交给他就会完成任务并得到报酬，根据此时队伍的称号不同获得的道具也会有差异	爱情系：波动炮/友情系：フレアの书 家族系：ガラスの剑 协调系 レインングライン
覆面の人	アシュラの塔	队伍称号为消极类时，覆面加入后自动触发	
地震って	ビーナスの大都会	与大都会东南方向的市民对话后自动触发	
困ったカメ	日本桥	在城下町打倒天诛组后，队伍称号为消极类时与传八对话后发生（就是那只龟公），根据此时队伍的称号不同得到的道具也会有变化	嫌恶系：源氏の小手/对立系サークレット/个人系：ドラゴンの盾/竞争系：孔明の靴
力を求める者	イシスの神殿	从カイ的身体内出来后，队伍称号为积极类时与神殿内的神官对话后触发，之后在与カイ对话后前往“古き神々の遗迹”的右边挖掘到“ひだまりの结晶”，最后与イシスの神殿的スプライト对话完成	星屑の杖
知识を求める者	巨人の町	打倒山の神后，当队伍称号为消极类时与巨人の町的村民对话，之后前往巨人の遗迹——两侧の家内会出现新的挖掘点，将挖掘到的“0の书”交给巨人の町酒吧的ジョニー后完成	女神の羽根
肉食い图鉴少年	北の町	与北の町桥上的少年对话他会要求主角给他看主角获得的肉食图鉴，如果按照他的要求已经进化过指定种族的怪物则会得到报酬，一共可以触发四次，四次的要求的种族怪物分别是スライム和ジャガー/人面花和ミミズ/ハチ女和ハーピー/ヤングドラゴン和カラス天狗	ハイオーション サブマシンガン/手榴弹/コテーシ
はにわ登场	中央神殿	在中央神殿打倒アポロン后与女神对话中自动触发	—
先生の趣味1	北の町	从カイ的身体内出来后，队伍称号为积极类时与北の町的村民对话，再前往北の洞窟出口与老师对话后到南の森打倒ハエ男获得“流れ星のカケラ”，回到北の洞窟与先生对话后将其交给他后完成	星夜のペンダント或月夜のペンダント其中一件
先生の趣味2	アシュラの町	从カイ的身体内出来后，队伍称号为积极类时与アシュラの町内的ゴブリン对话后触发，之后再与乙女对话获得情报，来到砂漠の町打倒ならず者获得“月の雫”，最后回到北の洞窟与老师对话后将其交给他后完成	星夜のペンダント或月夜のペンダント其中一件
龙神传说	港町	与港町内的人对话后获得情报，之后到海底火山周边的东南角会遇到龙神，与其对话后有三个选项，选第一个会与其战斗，胜利后随机获得龙系套装的某一件（注意战斗有可能掉落高级肉），选择2可以得到30000G，选择3可以得到エアバッシュ	
粋を求める者	城下町	将大御所击倒后并且队伍称号为消极类时与村民对话触发任务，之后到江户城与虎对话，再前往江户城天守阁の庭的感叹号处会发生被スノーキャット袭击的事件，将其击倒后拿到“虎革”，回到城下町的道具屋与村民交换“虎革の三味线”后在去交给阿玉即可完成	M1934
宝箱の中身	アシュラの町	队伍称号为消极类时与アシュラの町的本人对话之后アシュラの塔东边会出现新的挖掘点	金块
砂漠の花	砂漠の町	队伍称号为积极类时与砂漠の町酒馆的主人对话 之后在砂漠の町的东边会出现新的挖掘点	风花のブーケ
秘宝を求める者	砂漠の町	从カイ的身体内出来后，队伍称号为消极类时与村民对话，之后在砂漠の町南面帮助被怪物袭击的おじさん，再到アシュラの塔东北方向的挖掘点获得“ブラックボックス”并交给おじさん后完成	死の剑

名称	触发地点	完成要点	报酬
巨人の宝	巨人の町	队伍称号为积极类时与巨人の町的人面花对话后得到情报，再到巨人の遗迹东南面进行挖掘	星の砂
人鱼の遗产	港町	队伍称号为积极类时与港町的女の子对话，再到海底火山周边的东南边进行挖掘	泡のティアラ
思い出を求める者	リンの町	击倒ビーナス并且队伍称号为积极类时与リンの町内的村民对话，再与リン的母亲对话后到山の洞窟北面出口附近进行挖掘，将挖掘出的"真珠の香炉"交给リン的母亲后完成	パリアジャケット
あやしい连中	ガディアンの町	当队伍称号是消极类时与村民对话后触发任务，之后在奥丁の町东边会出现新的挖掘点，注意触发秘密基地的剧情后任务会自动消失	ガラスの齿车
ふしぎなにおい	アントニーの村	当队伍称号是积极类时与村内的スライム（史莱姆）对话后在西南边会出现新的挖掘点	月来香の蜜水
幸せを求める者	アントニーの村	将大御所击破后，队伍称号为积极类时与村内的ゾンビ（僵户）对话后村子西边会出现新的挖掘点，将挖到的"虹色のガラガラ"交给村中的アントニー即可完成	银の小手
お奉行の秘密	城下町	奉行所审讯越后屋的事件触发后，队伍称号为消极类时与村民对话会在江户城的南边发现新挖掘点之后再将挖掘到的"武家诸法度"交给奉行所的侍即可获得报酬，根据玩家的称号不同奖励的道具会有所区别	嫌恶系 核爆弹 对立系 ミサイル 个人系 ビームライフル 竞争系 レオパルト2
传说を求める者	日本桥	完成支线任务"粹を求める者"并且称号为消极类时与阿玉家的侍八对话后触发事件，之后分三步完成。1.先到日本桥的右上与侍对话后前往日本桥北面挖掘"梦见の目药"并将其交给日本桥的男子；2 与城下町的大妈对话后到城下町北面挖掘"水の羽衣"交给城下町武器屋的人；3 与奉行所的侍对话后在船着场挖掘到"不杀の天空丸"将其交给阿玉家的ローニン后完成。	プリンセスサーベル
チームのきずな	最后の町	在最后の町与おじいさん（老爷爷）对话后触发事件 之后根据队伍的称号不同出现挖掘的地点会有变化，当前取得的道具也会不同	8个挖掘点分别是爱情系 イシス神殿东南边 友情系 巨人の町附近/家族系：第五世界天の柱附近/协调系：レースの町附近 嫌恶系：砂漠の町附近/对立系：第四世界天の柱附近/个人系：ビーナスの大都市附近/竞争系：最后の町附近
ゴブ夫との出会い	アシュラの塔	在アシュラの塔2F的房间与哥布林对话	—
ゴブ夫のほうこく1	北の町	队伍称号为消极类时与町の人对话后在アシュラの基地附近会出现新的挖掘点	ガラクタZ
ゴブ夫のほうこく2	ビーナスの大都会	队伍称号为消极类时在火山出现前往大都会的东南与市民对话后 下水道地下一层会出现新的挖掘点	ガラクタG
ゴブ夫のほうこく3	最后の町	将デスマシーン击破后 队伍称号为消极类时与村民对话在"最后のダンジョン"最下层会出现新的[illegible]	ガラクタN
ゴブ夫のガラクタ	最后の町	ガラクタZ G N持有的情况下，在最后の町会出现ゴブリン（哥布林），与其对话后将三件道具交给他后完成	レオパルトXG

玩后感

本作虽贵为一代经典，但对于现在玩家的口味却显得有些格格不入。取消经验值和等级，依靠战斗和其他方式随机成长能力的设定对于初次接触的玩家可能会产生不适。而迷宫路线过于单一，使玩家很容易产生枯燥感，中后期的难度跨越太大也让人实在不太易适应。

THE IDOLM@STER Dearly Stars ディアリースターズ

尽管已经做好了心理准备，玩到本作时还是很意外，变化幅度太大了。实际上，NBGI这次只是通过改变经营要素与剧情的比例让游戏从SLG转变为AVG，这样做的好处是玩家可以直接洞悉偶像的心理活动，全面立体地体验该角色的魅力。至于经营方面自然是以玩性丢失了。

攻略透整 GUIDE

文 tsukuyomi
编 胧月　美编 Juxi

剧情分支

根据每章试演会的成功与否，游戏会进入下章或产生BAD ENDING。某些特殊情况下，即使输掉试演会也不会立刻BAD ENDING或退回标题画面，而是会进入区别于成功演出时的另一个分支章节。如果玩家能够在该章节挽回颓势，依然有可能达到最终BEST ENDING上。

F级	
↓胜利	↓败退
E级	结局1

E级		
↓胜利	↓败退	
↓	↓胜利	↓败退
D级		结局2

D级		
↓胜利	↓败退	
↓胜利		↓败退
C级		结局3

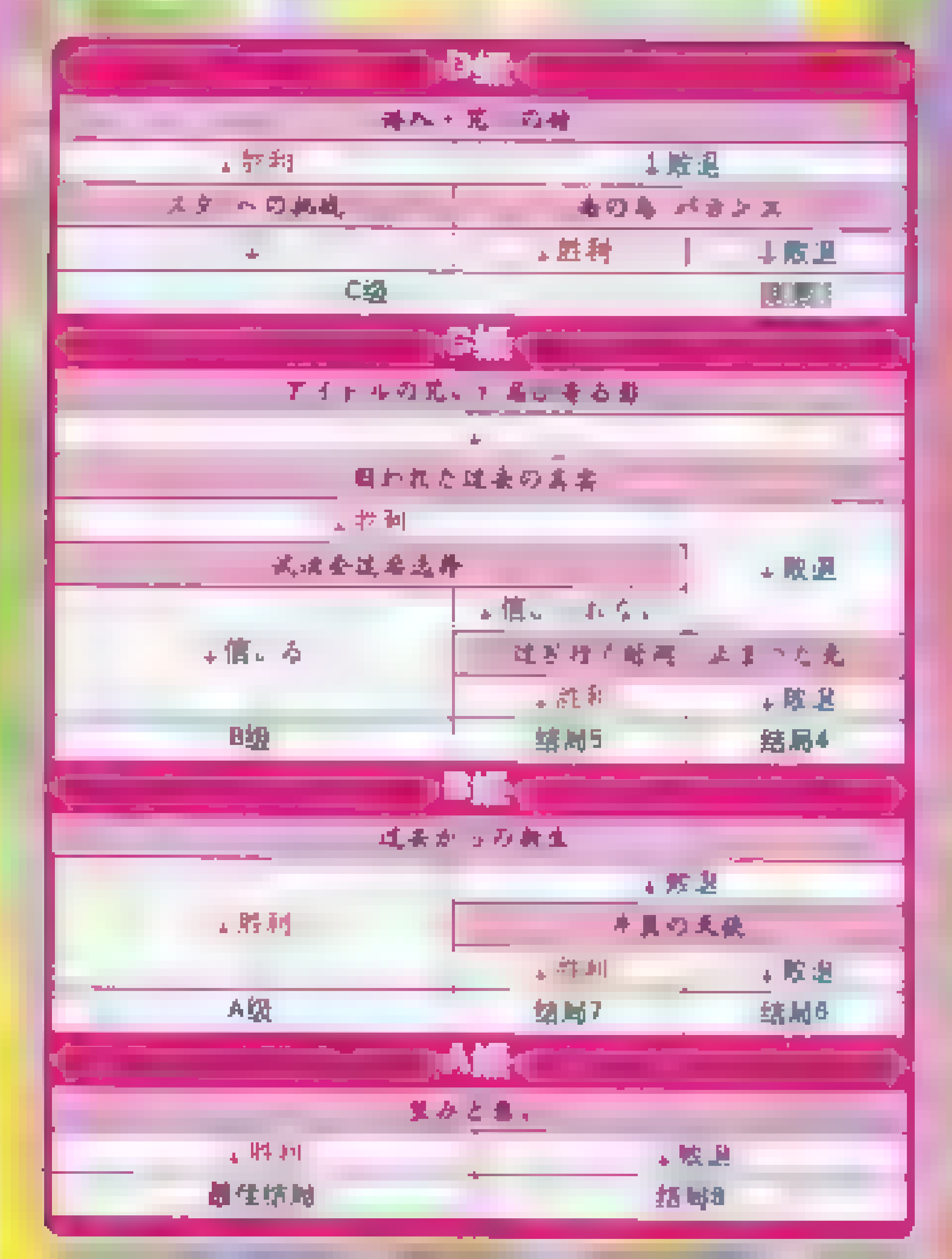
C级		
↓胜利	↓败退	
	↓胜利	↓败退
B级		结局4

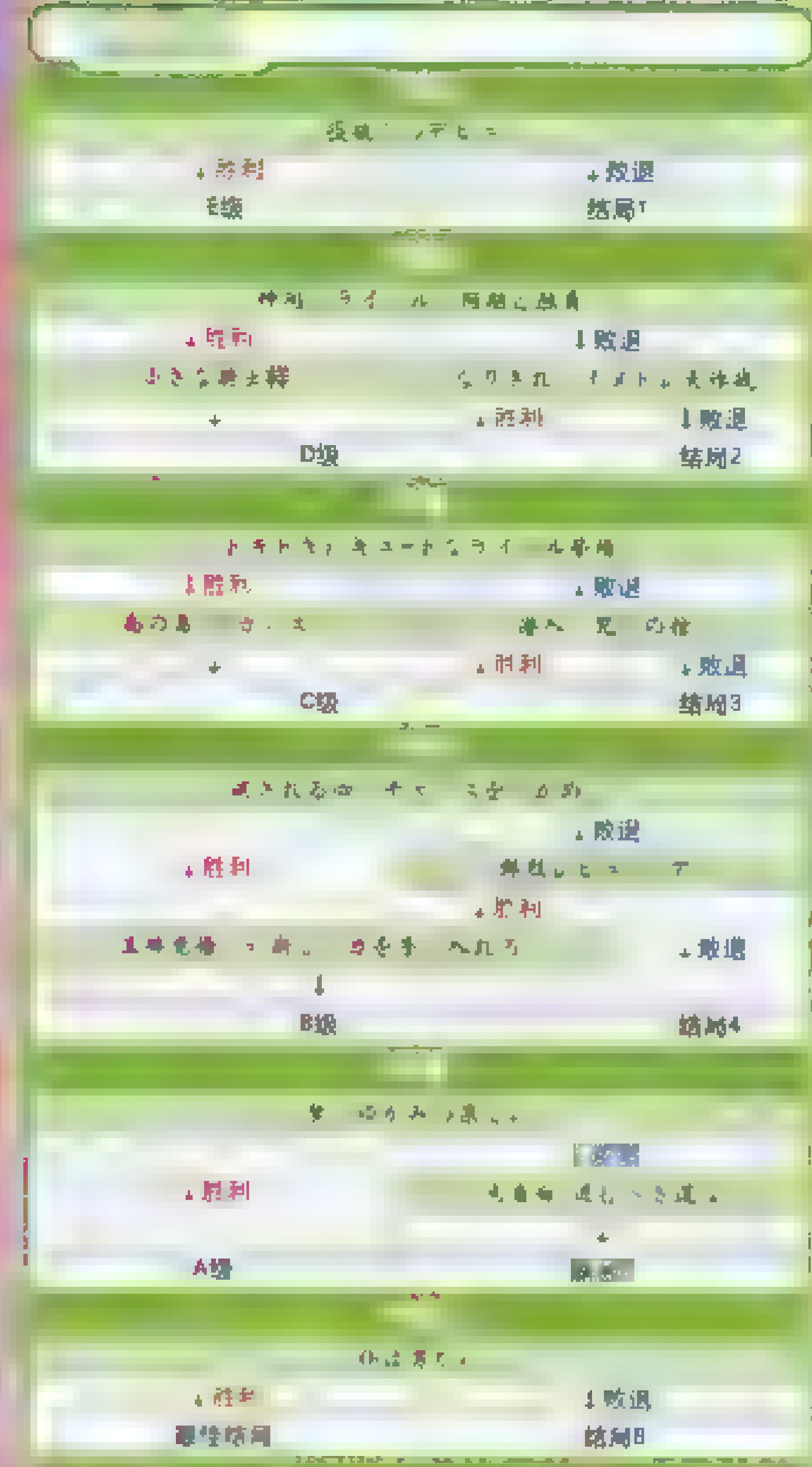
B级		
↓胜利	↓败退	
	↓胜利	↓败退
A级	结局6	结局5

A级	
↓胜利	↓败退
最佳结局	结局7

F级	
↓胜利	↓败退
E级	结局1

E级		
↓胜利	↓败退	
	↓胜利	↓败退
D级		结局2





能力值

偶像的能力分为歌唱、舞蹈、视觉三种，游戏里以VOCAL、DANCE、VISUAL表示。在能力的图框里分别对应红色、蓝色和黄色的三个扇形。扇形的半径越大，对应的该项能力值就越高。偶像各项能力的高低由基础能力和附加能力来综合体现，玩家仔细观察就会发现，每项能力都由内部较暗的小扇形和外面较亮的圆环共同构成。较暗的小扇形即为基础能力，表示偶像当前的自身能力；而较亮的圆环则是偶像通过服装、饰品、歌曲和动作板块获得的能力加成。

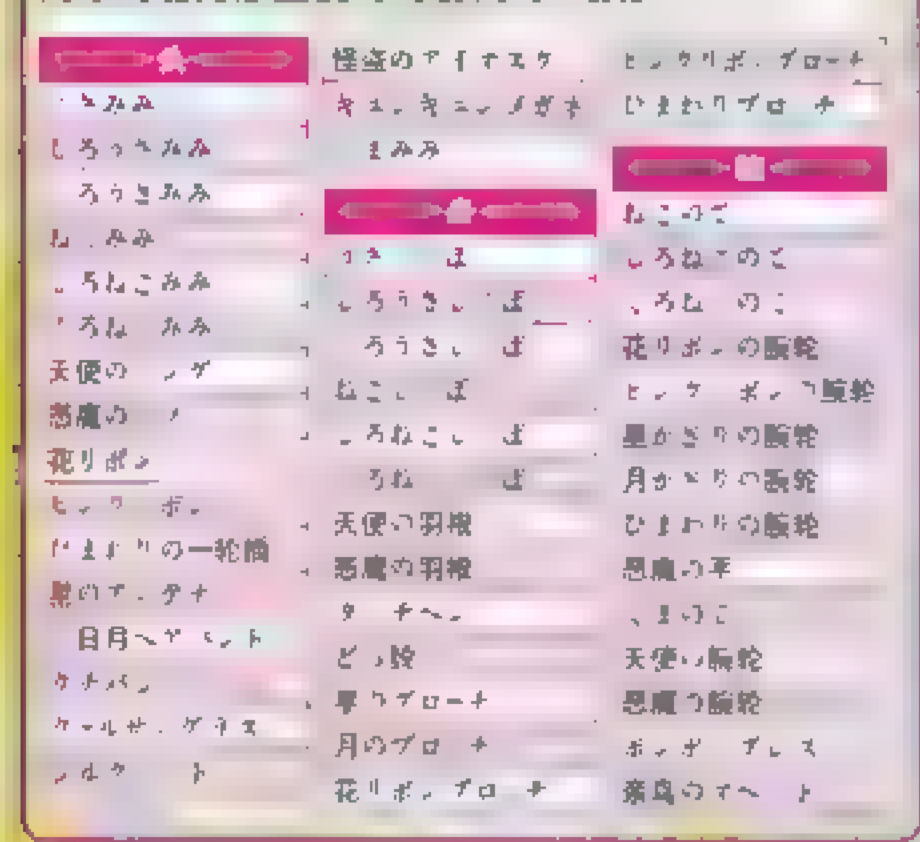
服装

服装和系列以往作品一样，依照对VOCAL、DANCE、VISUAL三项能力的主要加成分为CUTE&GIRLY系、COOL&SEXY系、COSMIC&FUNNY系三种。而本作中独有的T-SHIRT系服装仅限在STAGE模式下使用。这次服装的获得不用再向专门的服装设计师领取，而是固定在周日的FANS礼物中随机抽取获得。

CUTE&GIRLY	COOL&SEXY	COSMIC&FUNNY
スノーストロベリー	グリーンフォレスト	[illegible]
パステルマリン	ピンクミリタリー	リトルアクエンデス
[illegible]	ブルーカモフラージュ	マンダリン・ヴィーナス
[illegible]	イエロージャングル	スコーピオン
ザ・フラワー	[illegible]	テトラカラードメント
フローラルチェーン	インディゴスパングル	マスカットプラネット
ルージュノワール	サンシャイン・イエロー	ダークゾディアック
ハーベストアルチェ	トゥインクルナイト	[illegible]
チェリーギンガム	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ブリリアント・パール	メタリックコスモス

饰品

饰品分为头、身、腕三个部位，相比以往有所简化。和服装一样，饰品依然是星期天随机从ANS的礼物中抽取获得。饰品对能力的加成幅度没有服装来得明显，玩家可通过各种搭配方法将偶像的能力修正到与当前流行一致。



（头）	怪盗のアイマスク	ヒマワリボン・ブローチ
ねこみみ	キュンキュンメガネ	ひまわりブローチ
しろうさみみ	くまみみ	（腕）
うさみみ	（身）	ねこのて
いぬみみ	いぬしっぽ	しろねこのて
しろねこみみ	しろうさしっぽ	くろねこのて
くろねこみみ	うさしっぽ	花リボンの腕輪
天使の[illegible]	ねこしっぽ	ヒマワリボンの腕輪
悪魔の[illegible]	しろねこしっぽ	星かざりの腕輪
花リボン	くろねこしっぽ	月かざりの腕輪
ヒマワリボン	天使の羽根	ひまわりの腕輪
ひまわりの一輪挿	悪魔の羽根	悪魔の手
星のティアラ	[illegible]	[illegible]
三日月ヘアピン[illegible]	[illegible]	天使の腕輪
[illegible]	星のブローチ	悪魔の腕輪
[illegible]	月のブローチ	ボンボンブレス
[illegible]	花リボンブローチ	[illegible]

歌曲

本作中的歌曲共有8首，每星期开始时都可以随意更换。这次的歌曲不再有使用次数和衰退期的限制，玩家可以毫无顾忌地更改。不过需要注意各名角色的专属歌曲在初期无法使用，必须完成特定剧情。获得专属歌曲后，曲目将被固定，无法再做更改。

曲名	イメージ	BPM	备注
HELLO!!	Vocal	173	
ALIVE	Vocal	178	日高爱专属歌曲
イッショケ	Visual	183	水谷绘理专属歌曲
Dazzling World	Dance	136	[redacted]
THE IDOLM@STER	Dance	65	
shiny smile	Vocal	170	-
relations	Dance	42	
GO MY WAY	Visual	180	-
エージェント夜を往	Dance	178	
キラメキラリ	Visual	180	-

动作板块

这是N、S版的新增系统，使用动作板块除了可以编辑偶像的舞蹈动作，还能对偶像的能力有所加成。要注意动作板块必须与歌曲的风格一致才能发挥出加成，否则反而会产生不利影响。在每个星期的周一都可以根据当前歌曲编辑动作，不过要注意，每次更换歌曲后，动作板块是不被记录下来的，即使玩家换回曾经编辑过的曲子，也必须要重新组装一次动作板块。

动作板块在课程结束后获得，部分板块则需要在课程时与765事务所的偶像们遭遇，并在当前课程中取得COOL以上的评价才能获得。遭遇规律请参见后文的“课程”部分。

能力等级和偶像等级

这是游戏中容易混淆的两个概念。能力等级由偶像当前的VOCAL、DANCE和VISUAL三项能力高低决定。三项能力除了通过课程、服装、饰品、歌曲获得加成外，遇到765事务所的偶像也有机会获得提升。当偶像的能力等级升到Lv12以上时，偶像经常会在练习时说出“これ以上やっても……”（再怎么练习也没有多大意义）之类的台词，无视她的发言继续练习吧。

能力等级	名称	能力等级	名称
1	素人レベル	9	ブレイクアイドル
2	半人前アイドル	10	人気アイドル
3	无名アイドル	11	大人気アイドル
4	話題人気のアイドル	12	スターアイドル
5	気になるアイドル	13	カリスマアイドル
6	要注目アイドル	14	国民的アイドル
7	街で噂のアイドル	15	历史的アイドル
8	ブレイク寸前アイドル	16	アイドル神话

……事务所偶像指点的情况下能单升级到最高的16级……

偶像等级则表示偶像当前的受欢迎程度，不过这次不需要玩家绞尽脑汁地想着如何去争取FANS——只需按部就班地成功通过每一章的剧情就演会便可轻松升到最高级。

偶像等级	FANS人数
A	100万人
B	70万人
C	30万人
D	10万人
E	1万人
F	0万人

课程

可提高偶像基础能力的重要育成环节，这次课程有所简化，从上到下依次为VOCAL训练、DANCE训练和VISUAL训练。每回训练要完成6次迷你游戏，根据消耗时间的长短分为D～A由低到高的4种评价，评价越高，下方练习评价槽的增加量就会越大。无法顺利完成则会获得BAD评价，评价槽完全不予增加。最终，根据6次迷你游戏的完成情况决定偶像各项能力的训练成果。连续3次取得B级以上评价时，偶像的情绪槽也会上升。

这次由于没有活动时间限制，只要玩家愿意投入时间，100%可以练出至少一项满能力的偶像。不过，由于一直使用的暂停战术不再有效，因此VOCAL课和VISUAL课难度有所提升。

VOCAL课

默记歌词的填字游戏。每次开始时屏幕上会先出现一句标准歌词，接着将歌词撤去后换上留有若干空格的不完整歌词，凭记忆从几个备选候名中挑选出正确的填到空格里即可，消耗的时间越短评价越高。当玩家连续几次取得G级以上评价，下一次需要填写的空格就变多，虽然要多消耗一定的时间，但取得高评价也更为容易。

DANCE课

与《太鼓之达人》类似的游戏。屏幕上从右往左会连续飞过红、蓝两种颜色的舞步标记，当标记与左端的[illegible]用触控笔点击触摸屏上对应的舞步即可，点击的PERFECT比例越高，评价越高。当玩家连续几次取得G级以上评价时，下一次标记的飞行速度会加快，同时要正确点击的次数也会增多，这时即使很多标记只点出了NORMAL，也很容易取得G级以上评价。准备两只触控笔分别让左右手操作可降低该游戏的难度。

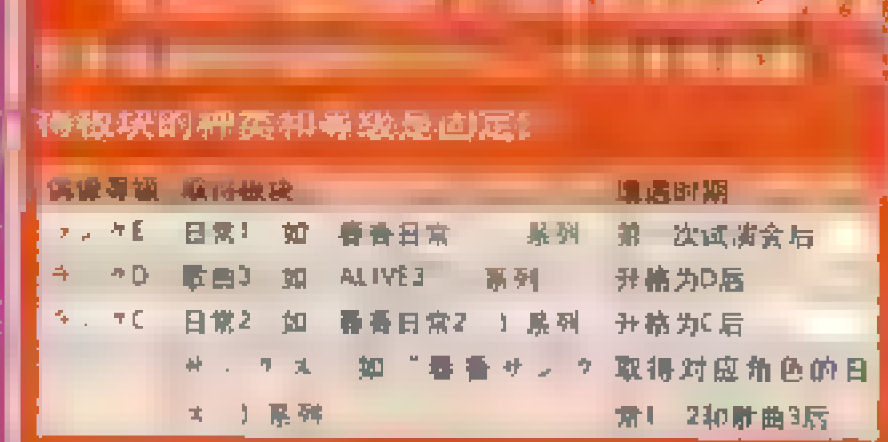
VISUAL课

选出屏幕中所有与左上角一致的感情符号。该课程要取得A级以上评价难度相对较高，场内的感情符号并不固定（连续取得高评价时符号数量增多），玩家必须在 秒内就立刻选中对应感情。比如，当场内有两个要选择的感情时，玩家就得在2秒内完成才能获得A级评价。

765事务所偶像登场

当前偶像等级在ランクF～ランクC之间时，在进行课程前有一定几率遇到765事务所的偶像们。她们出现与否是随机的，但在玩家决定课程以后，就可以知道出现的偶像人选（参看下表）。通过反复读取存档就必定可以遇到目标偶像了。

曜日	Vo	Da	Vi	Vo	Da	Vi	Vo	Da	Vi
月	千早	弥生	律子	春香	真	雪步	春香	亚美	美希
火	梓	真	弥生	千早	梓	弥生	律子	雪步	伊织
水	律子	亚美	千早	雪步	春香	真	美希	律子	亚美
木	亚美	千早	梓	弥生	千早	梓	伊织	春香	雪步
金	弥生	律子	真	真	雪步	春香	雪步	伊织	春香
土	真	梓	亚美	梓	弥生	千早	亚美	美希	律子



模块的种类和等级是固定的

偶像等级	解除模块	遭遇时期
ランクE	日常1（如“春香日常1”）系列	第一次试演会后
ランクD	歌曲3（如“ALIVE3”）系列	升格为D后
ランクC	日常2（如“春香日常2”）系列	升格为C后
	サンクス（如“春香サンクス”）系列	取得对应角色的日常1、2和歌曲3后

营业

执行“营业”指令可以让偶像前往各种各样的地方发生剧情，每次营业都有多个问题需要玩家回答，根据回答的准确度分BAD、NORMAL、GOOD、PERFECT四个等级的评价，获得的炸弹将在试演会上发挥重要作用。

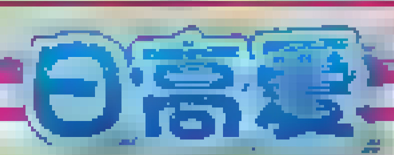
BAD

NORMAL

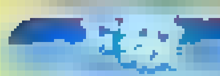
GOOD

PERFECT

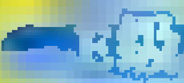
营业分为“重要”和“普通”两种，重要营业项目会标有感叹号。每一章完成所有重要营业后，剧情试演会就会出现。



全角色PERFECT营业达成一览——日高爱



营业名	问题1	问题2	问题3	问题4
ナ゛ ストライプ	30人?	点住画面中央后，从右上往左下画线	点住画面中央后，从左上往右下画线	点击胸部
アイドル研究	アイドル活动！	実力ないもん	それ　持ちたい！	—
ミックダ゛サ	ダメで元々ですよね！	崩れないようにする！	点住画面中央后，从下往上画线	—
歌のテスト收录	くやしいです	トウガラシ飲んだみたい	点住喉咙	—
买い出し	超ガトーショコラ	トライアイス	擦去水蒸气	—
CD制作	インディーズ	自分の歌	CDに焼きつける！	
歌词の勉强	触摸嘴部	点击喉咙	先点击眼睛　再点击鼻子	
グッズ販売	长い机	私が上に飾ります	呼び込みしまーす！	—



营业名	问题1	问题2	问题3
ライブ（ライブハウス）1	ストレート！	ヒット	点住画面中央后以左　右　左的顺序划动
ライバル研究	いなかった	ダメそう	あたし　なんだか？
ロングライブ	自分のため	コーラ	点击胸部
社长のつきそい	见なかったような……	点击往手下的人物	応援してください！
はじめての杂志取材	たくさん話すぞー	ひまわり色！	歌の练习用テープを
经理とウェディング	楽しそうですね！	いい天気でしたよね！	会った时の话
握手会	もっしもーし	どこかのアイドル？	点住屏幕后划动三次，具体操作为：从中央往左，从中央往右，从中央往下
电波ソング收录	パピパピパピパピパピーン	ディディディディディディキドーン	轻轻点击手

营业名	问题1	问题2	问题3
ボディガード	点住中央后拖动触控笔绕屏幕一周	こいしめたくします	点击头部
まなみと待ち合わせ1	犯人から？	皱いたいかも	文句言いますっ
レッスン	凉さんの道　かけ	点击眼睛	道　かけない
经理とゲーム	两侧机	点击眼睛	连续3次点住屏幕中央
ある日の风景2	日高爱	チューリップとか？	クレヨン！
スーパーライブ	らいよ	ピープ	チョコレート

营业名	问题1	问题2	问题3
ある日の风景1	熱いんだもん	ホウズ？	ママ
ライブ（ライブハウス）2	まなみさん？	开始遅らせて	点击脸颊两次
オーディション说明会	トモダチと思えば	15时	心配しないで
ある日の风景2	日高 爱	チューリップとか？	クレヨン！
ボートレース场	イベント	気に追い上げ	赤が勝つ

营业名	问题1	问题2	问题3
ビデオ收录	ホンイキ？	がんばりますから！	点击头发
歌谣フェスタ	なにか飲み物	お笑いトークするしか！	お願いしますっ！
ダブル・トレーニング	高すぎ？	从中间往下划动触控笔	うわ————んっ！
最终作战会议	話してもいいですか？	あたし達だから！	ふたりとも勝ちましょう
アイドルだらけの水泳大会	马！	凉さんスプラッシュ！	用触控笔在屏幕下摇摆
ある日の风景3	お仕事中？	怒られた？	お花屋さん

营业名	问题1	问题2	问题3
テントへの侵入者	蚊です	点击并拂去经理的发卡	点击胸部
ビーチでスモウ	ヒラ　と！	ジャンプ！	用触控笔在腰部摇摆
みんなで温泉	凉さん	经理さん！	サル
海辺をパトロール	大きな木の実？	ヤリ投げ！	忘掉设法
山でサバイバル	元気　出しましょう	わき水です	[illegible]
カレーを作ろう！	挑战ですっ！	アサリです！	长めに炊きます

偶像大师：华贵星辰

营业名	问题1	问题2	问题3
まなみと話し合い	多次点击胸部	お家の事情？	[illegible]元气で
尾崎と待ち合わせ	[illegible]ョックですか？	まなみさんがミスでも？	用触控笔划动屏幕让其正对玩家
社長と話し合い	なんとなく？	動すごあげ[illegible]	アイドル[illegible]がんばる事？
サヨナラ・ライブ	ガッカリしました	まなみさん？	一緒にステージへ
ショッピング	动物のアクセサ[illegible]	お供え物？	チョキ

营业名	问题1	问题2	问题3
代表スピーチ	[illegible]へ	往右划动触控笔	往右上划动触控笔
歌番组[illegible]生放送	笑いものに！	幸运を？	经验？
[illegible]キング番组	作る役！	割ります	探ります
地方のトーク番组	果子[illegible]	なりたかったか[illegible]	ホンイ[illegible]

营业名	问题1	问题2	问题3
ある日の风景4	すご[illegible]勢いでしたか？	点击手	ステー[illegible]に飛び入り
オ[illegible]ディ[illegible]ョ[illegible]エントリ	皆にかけてきます	[illegible]ダみたいです	合同レッスンです！
雪歩と特训	経験の差ですか？	おまわりさ[illegible]うくない？	向上划动触控笔
雪歩の特别隔选	パーフェクトですよね？	ナノの画面アイドル？	くわ[illegible]知りたいです
お茶のCM	せんちゃ？	いいですね！	ママー、おかわり！

营业名	问题1	问题2	问题3
雪歩とTV收录（2本	[illegible]？	点住脸颊	やっつける！
社长と营业まわり	あたし？	ど[illegible]ご知りました？	按照左、右、左[illegible]右的顺序划动触控笔
雪歩と待ち合わせ	穴を掘って埋まりたい	ホントに？	もっとがんばる！
サイン会	ひだか[illegible]あ、（连续选择3次）	[illegible]	ひだか[illegible]あ、
武道馆ライブ	胸が高[illegible]鳴[illegible]で[illegible]ます	こんにちわ———っ！	みんな、歌って—！

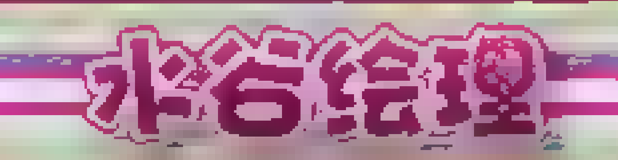
营业名	问题1	问题2	问题3
[illegible]	どうなるかわからない？	ひとりで全部走る	[illegible]たりの1位
[illegible]ト撮影	轻轻点击脸颊	つかまってください！	夕日キレイですね
陸传大会（往路）	[illegible]と耐えて！	水、水！	ここで勝負[illegible]
陸传大会（复路）	按照上、下[illegible]上、下、上、上、上、下的顺序划动触控笔	タスキを！	スタジアムで勝負

营业名	问题1	问题2	问题3
緊急[illegible]ーティング	[illegible]のこと？	似たもの同士ですね	无表情！

营业名	问题1	问题2	问题3
番组打ち合わせ（TV局	ALIVE？	在两眼间来回划动	なんの关系もなし？
まなみと待ち合わせ2	普通に就职しただけ？	まわるお寿司屋？	まなみさんと[illegible]い[illegible]ない
TV局开局イベント	ゴボゴボ	[illegible]のまま全力で！	用触控笔摩擦胸部
春香と待ち合わせ	ち[illegible]と海を	初耳です	用触控笔向上划动
春香の部屋～相谈	点击布偶	[illegible]キ[illegible]	春香さん食べさせて
春香と歌番组	私服のままです	反面教师！	用触控笔摩擦头部
アイドル座谈会	天海春香です	[illegible]	[illegible]のお姉さん

营业名	问题1	问题2	问题3
バラエティ番组打ち合わせ	负けたばかりだから	大げさだよ	歌は捨てないもん
アイドル[illegible]	あ[illegible]お兄[illegible]ん	先生	若さ
占い[illegible]バラエティ	[illegible]致します	点击手	今晩のメ[illegible]ュー
お宝鑑定バラエティ	大切にします	—	愛の母子手帳
ス[illegible]バラエテ	[illegible]ダイビング	いじわる	点击腹部

营业名	问题1	问题2	问题3
ド[illegible]ムライブ	丈夫ですか？	偶然？	多次点击头部
代表曲を探せ	心配されてる？	[illegible]番好きな歌	A[illegible]VE
[illegible]お風	A[illegible]VE返して	あたしの憧れだよ	[illegible]
ALIVEトレ[illegible]ング	ずっと闻いてたから	点击胸部	あたし[illegible]



F级

营业名	问题1	问题2	问题3	问题4
ビッグライブ鉴赏	わかっない	大変そう……	从屏幕左上向右上划动触控笔	触控笔绕屏幕划动一圈
ライブの练习	だめ…わい	知っない 知ってる	按屏幕右→左→右的顺序划动触控笔	按屏幕右→左→右的顺序划动触控笔
歌い方の研究	结婚式があるの	点击室内莉绪的画具	カラオケ必胜法	—
歌のテスト	歌おあずけ?	がんばって歌います	うん 气をつける	
ロケ（ロケバス）	激辛ハバネロ味	中学生レベル	点击脸颊	
映画エキストラ	チョイ役の…ただけど?	すみません	しゃべいずに走ろう	—
体力トレーニング	うん…	……しいけど	ランニングマシン	
バラエティ出演	ギャラリー?	不自然?	用触控笔摩擦脖子	摩擦这的脖子

E级

营业名	问题1	问题2	问题3	问题4
ステーシング特训	実力の近いんが相手?	踏み台にする?	按照指示划动4次	点击右上或左上
オーディション研究	人类は狙われてるの	点击室内莉绪	トモダチしな…ちゃう?	—
ミーティング1	点住胸部	うん	うん ありがとう	
よなみの呼び出し	悪い…よ?	检索?	ここで待机?	—
路上ライブ	犯罪者?	ありがとう	点住额头	—
キャラクターショー	バカみたい?	ゴミのポイ舍て	在画面的左上多次画圈	
芸能ニュースチェック	熱愛中らしくて	わかんない	恋愛とかわかんないし	

营业名	问题1	问题2	问题3
ある日の风景1	うーん 真剣	くす	点击眼睛
ネットチェック	みんないん	☆☆☆☆☆	超かわいいCDでした☆
ネットで宣传大作战	配ってくれますか?	スレッド立てられる?	チャットのテスト中
サイン会	サインペン	Ether	点击目光的下方
写真撮影	苦手だから	はい	横向划动触控笔
ステージの衣装合わせ	ダザインッ?	愛のムチ?	尾崎さんいるかな?

营业名	问题1	问题2	问题3
尾崎と営业まわり	サイネッグ!	知り合い	尾崎さん 仕事…
ある日の风景2	つかれるかい?	……勝ぶ?	多次点击室内莉绪胸部露出的部分
街头イベント	高いすぎ	やりすぎ	まわり 見た方が
オーディションリハーサル	歌 歌いたくて	ツザノワ?	いっしょに踊る?
バラエティ番组	……幸运?	……胁威	ヒミツです
水着ビデオ撮影	……もれる?	ひかげはへこ	水游び
ライブ（ライブハウス）	见学?	左右划动触控笔	居心地?
ムービーチャット	姉ちゃん?	ウッ つこう	姉妹?

D级

营业名	问题1	问题2	问题3
潜入！幽灵屋敷1	怀中电灯?	姉さん!?	わたし……追う
潜入！幽灵屋敷2	F?	かわいそう?	点击地板上的足迹
对幽灵兵器の调达	ガンコン?	成り行きで	赤外线センサー?
幽灵と决战!	起动……!	……趣味?	センサーをうまく使って
ウェブドラマ	ネット	ミソコン	ネット
ポエム作り	ポエム 知ってる?	ユビへ?	little chip
ライブ（市民ホール）	うん	停电?	……わたし?

营业名	问题1	问题2	问题3
尾崎とミーティング2	没有回复邮件时，うん	……連絡?	荒けずり?
涼とトレーニング	气持ちをやさしく?	体中を振动	今回だけは
愛井美希ライブ	白鸟……	间に合わせる	ふすか……
ラスト・トレーニング	かならず	……光?	触控笔向上滑动后 多次左右划动

アルバム制作	悪夜苦斗?	再考?	AUTUMN MOON
ネット调査	ありがとう	星井美希	点击头部
フォト・コンテスト	アイドルなんです	アイデア?	撮影スタジオ
テレビ局に挨拶	编成局长	んにちは	いいえ

营业名	问题1	问题2	问题3
立って アンテナ	点击竖翘起的头发	い気分?	高いところ 行く?
ビーチでスモウ	塩 まかないと	让凉的视线向下	用触控笔让凉的视线转动 周
温泉で耐えろ!	17?	つうふう?	見守ってて
海からのメッセージ	困った	約束が	书き文字?
山からのメッセージ	ハイカー	昆虫みたい	おーい?!
テントで怪談話	真 怪いから		喜なしアイトル

C级

营业名	问题1	问题2	问题3
ミーティング2	ウソ?	ピアノ?	うん 受ける
ドラマのオーディション	人间?	今 ど?	サイネリア
幽灵部数の調査	单掉高内荷槌的脸	ここの管理人?	次回 をご期待
店头プロモーション	完璧必要?	角が立つ?	点击关花板
レコーディング1	どうすれば?	南米の人?	向左右划动触控笔

营业名	问题1	问题2	问题3
おはよう	はやし?	临兵斗者皆阵列在前	まぼろし?
涼からの呼び出し	奇友?	从触控笔从肩部触摸到手腕	完全に 白黒つける
ミーティング3	note	遠い記憶?	夢の継承者?
律子に報告	ちょっとだけ謝ぁ?	協力 感謝します	ネットで調査?
過去ログ検索	本当?	上下快速划动	優勝をつかむため?
クイズ番組	かなり?	リアプロジェクション	PCの问题
美术展のPR	イメージキャラクター	接吻	必见です
ベストアルバム選曲	胜だけベスト	つまらない気か	コンセプト合わせ?
野鸟保护番组	レッドリスト	点住中央后向右上划动	点住中央后向左下划动

营业名	问题1	问题2	问题3
涼と待ち合わせ	おはよう?	チーフ・プロデューサー?	わたしと接点を持つため?
尾崎と対決?	食べられはしない?	できない	うん
作战会议	安い青汁?	ケンメ?	用触控笔抚摸头部
ネットアイドル表彰式	とても名誉?	左右划动触控笔	応援してね

B级

营业名	问题1	问题2	问题3
亜美にあいさつ	キャサリン・エドワーズ	从中央往左右划动触控笔，分别停 秒左右	ジャンケンで胜った方
ある日の风景3	人间不信?	発見したぐあ?	わたしの部屋に来る?
レコーディング2	尾崎さん?	歌詞?	立ち会って
新曲の作曲	ふんふんふんふふん	何日徹夜してでも	ううん 違う
ある日の风景4	セレクトショップ?	ひらめき	帽子?
亜美と子供番组	仕事放弃?	好きなことして 遊んで	用触控笔摩擦亚美的脸
二人とレコーディング	亜美真美です?	コーラス入れる?	ふたりで 小声で

营业名	问题1	问题2	问题3
トークライブ	ネットアイドルです	モノマネをします	プロデューサー
小说出版记念イベント	実写映画化?	別の作家さん?	やったらウソつき?
花火大会	大きく咲きたい	パーティー会場で?	尾崎さんの事?
海外ブランドCM	ボンジョルノ	合わせるの難しいから	ただ立っているだけ
コスメのプロデュース	华丽に变身?	おおうという意味	点住眼睛并向两边划动触控笔

A级

营业名	问题1	问题2	问题3
伊织のファンイベント	毎日 メールするほど!	足引っかけるしか	昔と同じこと
TV收录	やってないです	いい人	キツ こ耐え ない
水瀬家への招待	ショートブレッド	うん〜〜	落面子
オーディションの准备	ブログで?	頼りになるね	もうすこしいてもいい?

营业名	问题1	问题2	问题3
女装で散歩	つまずきそう	[illegible]	分别向右 左、下划动触控笔
TV局见学	[illegible]	反复点击双肩	別のトイレ探そう
水着でアピール	愛ちゃん、大丈夫?	やぁん、はずかしい…	点击麻奈美的肩膀
[illegible]サイン会	はい、涼です	グラフィックボード	なにも浮かびません
ライブハウス	急いで、引っ込んで	ごめんねー!	料理の话でも
[illegible]	元气すぎるから?	[illegible]	[illegible]
歌のコーラス	[illegible]	[illegible]深呼吸	点击肩膀
ナランぱり	ちゃんと準備そうよ	おねがいします	点住头部

营业名	问题1	问题2	问题3
神社で待ち合わせ	はい	イトコです	点击右手的拳头
深夜のトレーニング	すみません 先辈	向双手手腕划动触控笔	[illegible]
ミーティング1	事件ですか?	どうします?	トモダチですもんね!
记者会见	ありがとうございます	[illegible]	完成5次点击 分别为 向右划动 向左划动 不动 不动 向右划动
握手会	应援?	ですよねえ	点住眼睛并划动
ライブ 市民ホール	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ファンイベント	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ミュージカル	ピーターパン	顺调ですよね	両頬をグリグリ

营业名	问题1	问题2	问题3
ある日の风景	ちがいます	向下划动触控笔	事务所へ行ったけど?
ファンを说得	たのむしか!	ありがとう	サインしてあげる!
ある日の风景2	划动触控笔让其正面对着玩家	[illegible]	[illegible]
杂志取材	秋月凉	[illegible]	[illegible]
TVCM	[illegible]です!	元气だった?	上方向にスライド
ライブ	仕事中ですか?	[illegible]	目标が见えない时?

营业名	问题1	问题2	问题3
バレンタイン特训	[illegible]	向左或右划动触控笔	[illegible]
クリスマス特训	来回点击双肩	手编みのテブクロ	点击额头
究极の特训	ゆずりません!	[illegible]	[illegible]ちゃん、ほしいな
メイドさん特训	ゴスロリ?	にこー	はわわわわっ すみませんー
恋の砂浜特训	[illegible]	アイスクリーム	[illegible]
卒业式特训	[illegible]	[illegible]	[illegible]
不治の病特训	血液の病气	今日までありがとう	何か心配事でも?

营业名	问题1	问题2	问题3
オーディション第1次审查	夢子ちゃんまちがえた?	[illegible]	气にしないで
オーディション第2次审查	リラックスしてね	[illegible]	用触控笔抚摸头部
ミーティング2	イヤガラセを?	そんな…	[illegible]
夢子を说得	そうかも	[illegible]ごめん	[illegible]
杂志インタビュー	そそそそそそうなんだ	[illegible]はずかしく	[illegible]
ロケ[illegible]収録	女です!	用触控笔按住腹部下方	ぎゃおおおおおおおおん!
アイドル运动会	[illegible]	はずかしいかっ?	先に着替えさせて
更衣室[illegible]	[illegible]	点击脸	在身体上划动触控笔

营业名	问题1	问题2	问题3
テントでむんむん	点击胸部	むれてて	なにか気ついた?

ビ チでスモウ	負けないよ!	点击手腕	点击肩膀
トキドキ温泉	熱いかっ	はずかしいかっ	向下持续划动触控笔
○○○がない	胸パットがない	アクセサリ なの	お守りだかっ
山歩き	足 ひねった?	私が背負う か!	す し寝る?
スイカ割り	向左大幅划动触控笔	向右划动触控笔	垂直斩り

营业名	问题1	问题2	问题3
潜入! 幽灵屋敷	私も連れて、 で	しいるなんて	両方
ある日の风景3	点击脖子	友达用	絵理ちゃんのため
摄影最终日	幽灵よ!	向上划动触控笔	あの光をねっ で!
ある日の风景4	しゅん	調子悪い白で	いえ 平気です
ゲ ズ会议	ファンがよろこぶ?	ポスタ	MP3プレイヤー!
水着写真集	フクザツです	点击肚脐和锁骨	泣きます

营业名	问题1	问题2	问题3
武田の相持	梅こぶ茶で	ホップスです	アイドル?
歌番组	もちろん	楽しみましょう	点击右手
野外ライブ	ひどい目にあわす気?	点击 "MARCH" 文字的周围	空じあげよう
やよいの家	TV、立派ですね	家族のため?	私たちは
社长とミーティング1	まなみさんのこと	実家の都合?	まなみさんの心配しない事
クイズ番组	やよいさん!	よーし、答えます	コロンブス!

营业名	问题1	问题2	问题3
演技の稽古 初级编	嵐さんです	リンゴ!	点击面颊
演技の稽古・中级编	ヴァンパイア	点击脖子	世界を、我に抵めに!
演技の稽古 上级编	ロミオですね	がんばってますね	ジュリエットやります
演技の稽古・和风编	おもてをあげ、	元実へと申すか	黄金のマイクを!
演技の稽古・中华风编	総云	ユニットの舞りを!	点击胸部

营业名	问题1	问题2	问题3
千早のライブ	忙しいところお邪魔します	テクノ系?	ファンを?
チャリティ・イベント	大范围用触控笔划圈	リズムに身を任せます	千早さんがわかりません
梦子と待ち合わせ1	泣かせて	ゴミ箱にポイだー!	新曲!
作曲依赖	私にピッタリのが!	偉大なライバルです	今の自分を超えたい
レコ ディング	あんまりよくないです	点击胸部	男性パ ト歌って下さい
立食パーティ	点击肩膀	アイドルの楽しみ?	小さい方がラクです

营业名	问题1	问题2	问题3
梦子に会いに	話を聞きに	点击黑幕擦去眼泪	悪くないよ
武田と話し合い	追い込まないで	そうです	そうかもしれません
あずさと待ち合わせ	ばか～～～～	見えます	ステキな人ですね
社长と ティング2	女の子をやめます!	ファン?	OKです!

营业名	问题1	问题2	问题3
梦子に秘密を!	アイドルじゃないか	男なんだ!	ちがうよ
TV收录	まなみさん	仕事ですか?	また会えますか
武道馆ライブ	反应を	分别向2楼的右、左、中央三个方向划动触控笔	ありがとー!
ラジオ番组收录	凉风通信	用触控笔让视线持续看向上方	また来て下さいね
ブライダルCM	ウェディングドレス	つつましい奥さん	用触控笔沿着头发划动

营业名	问题1	问题2	问题3
歌番组收录	キンチョウして	男の子なんですっ!	おとなしく歌おう
歌番组放送	压力?	いきめこしたの?	体の使命だから
梦子と待ち合わせ2	そうとも言えるかな	'96でも	ナ よ
对策 ーティング	交渉先がですか?	コネですか?	オールド・ホイッスル?

试演会

本次试演会比起系列以往大幅简化。首先，玩家不需要在意其他对手的能力值，也不用凭借自己的操作给表演加分。试演会要做的事情只有一件，就是不停地放炸弹。下面就详细讲述一下本作中试演会的流程与要点。

在试演会前必须要做的事就是存档，要知道本作中能力再强、炸弹放得再精准都有可能被淘汰，而能力再差、完全不放炸弹也有可能合格，所以做好再挑战的准备非常有必要。演出前无法变更乐曲、服装和饰品，这些都要求在该周的星期一就全部设置完毕。选择“オーディション”指令后自动来到会场，首先要跟自己的制作人说一句自我激励的话，选择的正确与否会影响到偶像的情绪值。

演出正式开始后，只有一位评委给偶像打分，该评委对偶像的兴趣值高低直接反映至合格率数值上。合格率的范围在10%～90%之间，不管偶像表演得再好或再差，都没有100%合格或100%落选的概念。偶像的能力值越高，合格率的初始值也越高。不过，合格率会随着演出时时间的流逝而以10%的幅度逐步递减，因此不管偶像的能力值有多高，如果放任不管的话，合格率也会从90%跌到10%。要阻止这种下降趋势，就要利用平时营业过程中积累的“回忆”——俗称炸弹了。

轮盘

本作中，炸弹轮盘不再有时间限制，不会出现错过没点的情况。GOOD和BAD的分布率由偶像的能力本身及该能力值是否与当前流行情报相符来决定，偶像的能力值越高、三项能力与流行情报越相符，轮盘内GOOD所占有的比例越大；反之则BAD比例越大。选中GOOD合格率上升，选中BAD合格率下降。轮盘的转速与偶像当前情绪高低决定，情绪越高转速越慢，容易目押GOOD；反之则越快。

需要注意，操作时间总共只有30秒，而合格率的降低速度还是比较快的，因此每次试演前准备好10个以上的炸弹是比较保险的做法。

和前作不同，本作只有一个评委，也就是说，只有流行第一位的能力才会受到评价。因此，实际上玩家在之前的课程练习中只需强化单项能力即可（从难度来说推荐DANCE），然后选择流行情报与自身能力符合的时候去参加试演。

邮件

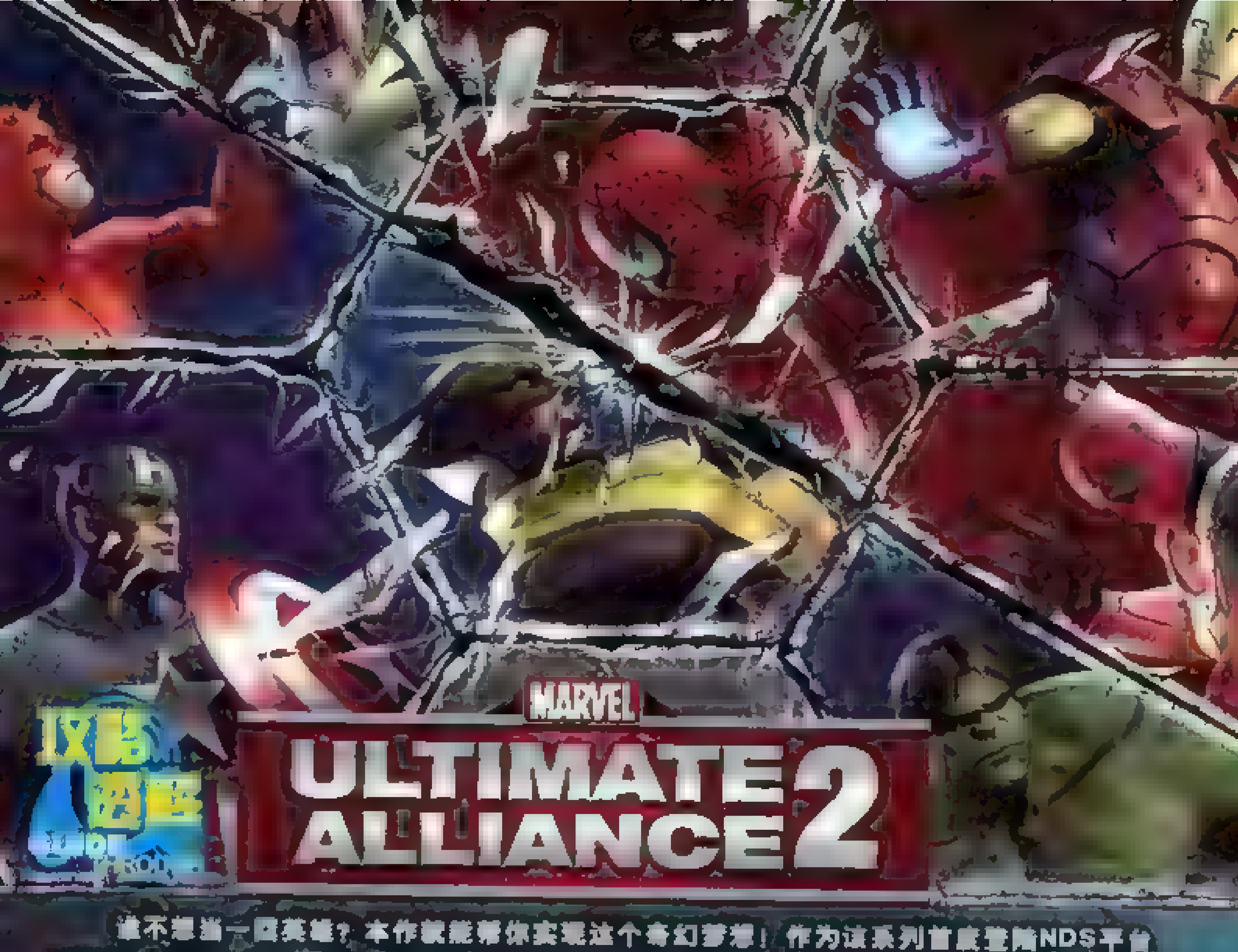
邮件通常来自社长的指示或与主人公关系密切的角色，部分邮件能够回复，回复完邮件后能够触发特殊营业事件。

隐藏要素

1. 秋月凉的《Dazzling World》在STAGE模式下可变换为男声，操作方法是选好凉以后，按住L或R键选择《Dazzling World》。

2. 各偶像都完成最佳结局后，在STORY模式下会出现新章节“それから”。

只有剧情和人设能让人感到诚意，原本应该很耐玩的舞台编辑却因为粗糙的3D和生硬的动作让人望而却步，对应NDSi的限定功能让NDS和NDSL玩家未免不爽，凭什么啊？



谁不想当一回英雄？本作就能帮你实现这个奇幻梦想！作为该系列首度登陆NDS平台的本作，与系列前作一样，仍旧是一款融合了美国《漫画英雄》作品中知名角色的“梦幻游戏”。玩家可以从20多名拥有不同能力的英雄当中自由选择四名，并组成小队，而英雄们分派对立的内斗剧情也着实为游戏添加一抹戏剧的色彩。

文 伊娃 美编 登香

系统简介

操作

十字键	角色移动
L键	防御
R键	超级力量
A键	重攻击
B键	轻攻击
X键	跳跃
Y键	捡拾 动作引入键
START	暂停 升级技能 查看地图 查看任务表
SELECT	查看地图

Hack系统

无论是从网络获取信息还是拆除炸弹等任务，都是通过Hack系统完成，靠近目标物后按Y键进入操作，虽然比较复杂，但了解后就不会太难。上屏左侧为积蓄槽，右侧区域会不断掉落各种颜色的图标，当与积蓄槽相同颜色的图标掉落到上屏最底端的方框中时，点击下屏中对应的终端按钮即可。后期游戏中连接终端按钮的线路错综复杂，难度相当高。每次Hack操作中玩家都有三次失误机会，全部用完后Hack操[illegible]的。当积蓄槽积满后任务成功。

技能升级

在游戏中，玩家打倒敌人、破坏场景物就可以得到经验值以及点数，当经验值到达一定数量时，英雄的等级则会自动得以提升。关卡中的任何时候都能按START键查看英雄的技能详情并花费点数购买。每个英雄都拥有四项超能力，在游戏初期时，各项能力的水平都只有一档，随着等级的提高，可提升的技能会越来越华丽，而所需的点数也会越来越高，所以如果想让英雄们早日达到全能力，就不要放过任何敌人和场景物。无论是老队员还是新解禁的队员，队伍中的所有英雄的等级和技能都是同步提升的，所以不用顾虑某位英雄使用次数太多而造成等级不平均的状况。

技能融合系统

在《漫画英雄》历史上，当英雄们面对极大的挑战时，他们会合并他们的能力来度过难关，所以在本作中，每个英雄除了可以发动自身的四种超能力以外，还能使用本作新增加的技能融合系统（Fusion）发动威力十分惊人的合体技。上屏左上角的五角星即Fusion槽，玩家可通过攻击敌人和破坏场景物两种途径来获得黄色亮片，从而积蓄Fusion槽，当五颗五角星都积满变为黄色后，就可以发动任意两名英雄的合体技了。而合体技的发动则完全是由触控操作完成，使用触控笔拖动融合按钮至屏幕上其他英雄的头像上即可。不同英雄间可以组合出不同的合体技，如果将蜘蛛侠和暴风女郎的能力进行融合，你就能够使出带有雷电效果的蜘蛛网；如果蜘蛛侠与金刚狼合作，则蜘蛛侠会用蛛丝将金刚狼缠起来甩荡，再猛力抛出击倒敌人。

不过不是所有英雄之间都能发动该技能，没有积满Fusion槽的英雄或者已牺牲的英雄都是无法与主控英雄发动该技能的，能与主控英雄发动合体技的英雄的头像会高亮提示。合体技多用于被大量敌兵包围时或BOSS战，发动后周边的敌兵基本可以一击必杀，而BOSS则会被消耗很大一部分HP。

另外合体技也可用于解救其他任何已牺牲的英雄，操作方法与合体技发动的方法相同，但玩家需积满两颗五角星才能救活一个同伴。

总部任务

总部基地是英雄们集合、商讨任务计划并接受任务的地方，每当有新的任务出现或者重大事件发生时都要回到总部集合。在总部任务中，玩家的主要任务是与指定人物进行对话，从而获得下一个任务的相关信息以及相关剧情，靠近目标人物后按Y键即可进入谈话。总部任务是整个游戏的剧情枢纽，虽然英雄之间的对话枯燥无味，但如果想体验完整的剧情，还是建议大家仔细阅读谈话内容。

地图

游戏中玩家可随时按SELECT键切换关卡地图，本作地图采用了迷雾式探索系统，每到达一个区域，该区域才会在地图中显示出来。红、黄、蓝、绿四种颜色的小圆圈代表的是我方队伍的四名成员，浅蓝色大圆圈显示的是关卡的存档点，紫色问号为未完成任务，点击后即会显示该任务具体内容，并且问号的颜色由紫色变为黄色，红色为已完成任务。

存档点

每个关卡都设置了若干存档点，站在存档点处按Y键不仅能查看任务表，还能更换英雄以重新组队。如果游戏中我方四名角色都不幸牺牲则必须从最近存档的存档点重新游戏，如果有个别角色牺牲，而且离存档点很近的话，玩家可以在此处重新组队，之前已牺牲角色也能再次使用。

流程攻略

序章

虽然是以"内战"系列漫画为主线，不过本作的剧情并非直接取材自原著漫画，本作加入了漫画版所述故事的原创序章，即"内战"的前导事件"秘密战争"，讲述S.H.I.E.L.D.的头目Nick Fury建立了一小队英雄在Latveria执行秘密任务，那里原来是Doom博士的王国，现在由Lucia Von Bardas统治，任务过程中英雄小队会遭受很多阻挠，最终目标是要保护纽约免受Lucia Von Bardas的破坏，因为她准备通过袭击纽约以报复英雄对其国家的侵袭。

任务一 Castle Doom

■将毁灭城堡围墙外的敌人消灭干净。

■摧毁第一座防护系统

■摧毁第二座防护系统

■支援被袭击的另一小队的队友们。

本关中遇到的敌人的数量都不多，很容易对付。从起点出发一路前行来到区域①，先前往区域②，将场景中的敌人消灭后再原路返回到区域①，此时进入中间的通道，进去后区域③的地面上的蓝色发光处为存档点，按Y键存档。区域④是一个三叉口，该处的任务目标是销毁两个防护系统，主控角色的脚底会有具体方位的绿色箭头显示。第一个防护系统很好找，就位于区域⑤中，第二个需要从右侧的岔路直走，直到到达区域⑥，此处亦是一个三叉口，第二个防护系统就位于下方的区域⑦中。原路返回来到区域⑥的入口，此时的任务是支援该区域被攻击的另一小队的队友们，控制入口处两侧的炮塔分别将该区域中正在开火的炮台炸掉（左、右侧各有两架炮台），按Y键即可登上炮塔，利用十字键或触控屏幕来瞄准，按L或R键开火。四架炮台都摧毁后，城堡入口处的桥梁通道便会开启，走到通道尽头即过关。

任务二 Castle Doom

■向中心区域行进

■找到打开石门的方法

■进入配电所

■摧毁发电机

■打败Electro

■在城堡爆炸前离开

cy已经带领他们小队跟踪上了Lucia Von Bardas，而我们小队的任务便是找到并摧毁城堡的发电机。

从起点处出发径直前行，途中敌人的数量仍然不多。区域①即是城堡的中心区域入口，但是入口处的石门是由钢筋混凝土制成，要找到两处石像机关才能将门打开。往左边走，区域②是隐藏密室，密室入口的墙壁上有处裂痕，撞开后即能进入区域②，此区域内需要销毁几个发电站，之后来到区域③，就能看见雕像一座，按Y键配合十字键将其旋转即可。原路返回再来到右边通道，径直前行来到最尽头的区域④，将第二座雕像转动后，石门打开，进入石门后再往前走来到区域⑤，注意地面上灰色处都是陷阱，踩上便会立刻落阱身亡，如果四名角色全部遇难，则要从最近的存档点重新开始。

区域⑥便是目的地——配电所，将四周的三处控制器全部摧毁后，本关的BOSS Electro出现，城堡的发电机则是由他看护的。每当BOSS的血槽消耗部分后，他便会回到中央的充电区慢慢回复。场地四周共有四处发电机，发电机上方有绿色箭头指引，靠近后按Y键，然后使用触控笔不断点击触摸屏进行蓄力，槽蓄满后便能将发电机举起，再向上滑动触控笔就能将发电机砸出去，摧毁一架发电机后BOSS便会再次出现，但是还是会在消耗血槽后消失，所以每次BOSS消失后就得摧毁一部发电机诱其现身，将第四部发电机摧毁后，中央的充电区断电，BOSS因而无法再进行回复，此时很容易就能打败他。

城堡即将爆炸，我们得赶紧离开。

总部

接受总部任务

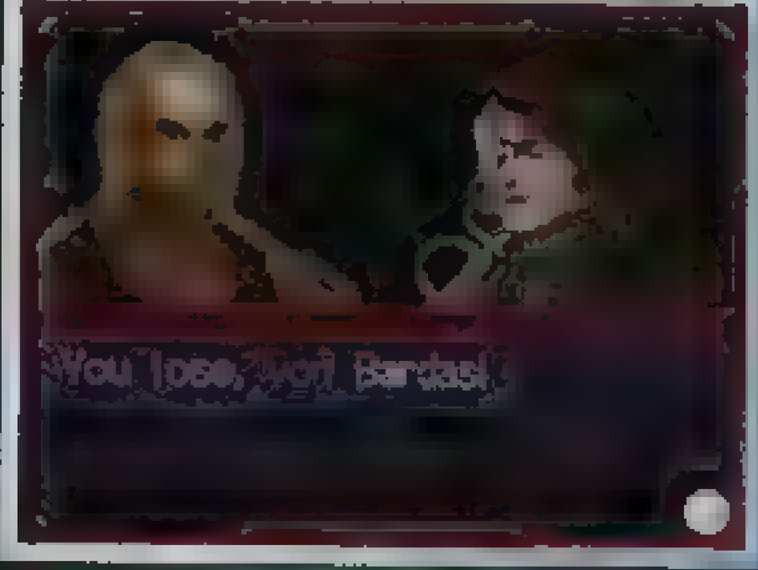
大伙逃出来后，城堡就爆炸坍塌了。回到总部后来到正中央区域，按Y键与钢铁侠交谈。此时得到最新消息，Lucia von Bardas又计划着攻击曼哈顿。大伙原本都以为Lucia von Bardas在城堡中炸死了，谁知她被未知人物救回来了，还改造成了半机械人。现在她正在时代广场制造恐怖袭击，我们要尽快赶过去解救市民。

任务三 New York City Streets

- 带领救护车逃离现场
- 救出被困市民
- 打败Lucia von Bardas

从起点出发，路上的汽车、垃圾桶等都是可以破坏的，路上有不少惊慌失措的市民，敌人数量也非常多，要小心应对。将隐藏区域①和区域②的敌人消灭后来到区域③，将救护车前方有黄色箭头指示的出租车破坏掉，救护车便能脱困。来到区域④，此处有一名市民被困在公交车底，靠近公交车后按Y键，再不断点击下屏将公交车举起后再向上滑动就能将公交车扔出去，市民获救。

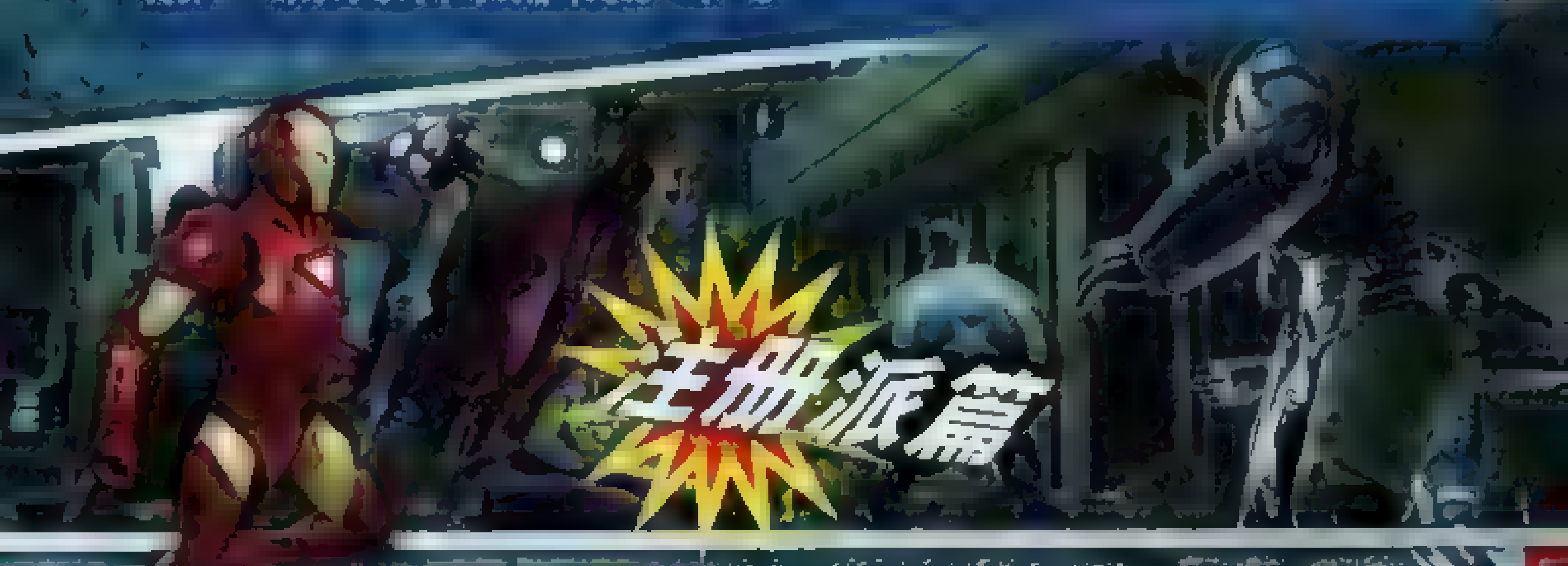
随后前往绿色箭头所指方向，Lucia von Bardas正在区域⑤的正中央布置了庞大的炸弹系统，欲将整个纽约市毁灭。该炸弹系统被Lucia von Bardas设置了防护盾保护，只要将炸弹两侧的发电机摧毁，就能将炸弹的防护盾关闭，但是发电机也拥有防护盾，此时玩家要带领队友们先对付Lucia，[illegible]打爆，发电机的防护盾就会随之关闭，但持续时间很短，所以要抓紧时间破坏（建议站在发电机旁引诱敌人前来攻击，这样便能争取更多时间破坏发电机）。整个过程中都会出现很多杂兵，建议着重对付Lucia von Bardas。当两个发电机都摧毁后炸弹的防护盾关闭，靠近炸弹系统按Y键进入炸弹拆除程序。



[illegible]

演变成英雄间的内斗，已经登记的英雄变成了命令追捕那些不登记的英雄，而反对登记的则奋起抵抗，曾经并肩作战的英雄们如今势不两立……

剧情交代完毕后，玩家会获得选择注册派或是反注册派的机会，以下流程为注册派的战斗经过，而反注册派的战斗流程本次里就不提供了，因为两场战斗的剧情都是统一的，每个英雄在两种战斗中都有出现，而且关卡的地图都一样，只不过反派的任务是从地图的终点处开始的，玩家可对照本关的地图将其逆向战斗玩一遍。不过要注意的是，抵达最终关卡后，所有完成的关卡将不能进行选择，所以要想再玩反派流程，一定要记得在本章的第三个任务完成后将存档备份。



总部

■了解英雄登记流程

队长钢铁侠很感谢到场的每一位英雄，他说：“如今我们要对付的竟是曾经与大家出生入死的自家兄弟，这个决定执行起来虽然很艰难，但是我们还是要努力说服他们遵守法律条文。”S.H.I.E.L.D已经在新泽西州纽华克镇的下水道中建立了秘密基地，我们的任务就是攻破它，并尽可能多地围捕反注册英雄。本次任务的主要目标是Cable，据情报他是这个秘密基地的负责人，如果将它捕获对于美国队长来说势必是一次重创。

任务一 Jersey City Sewers

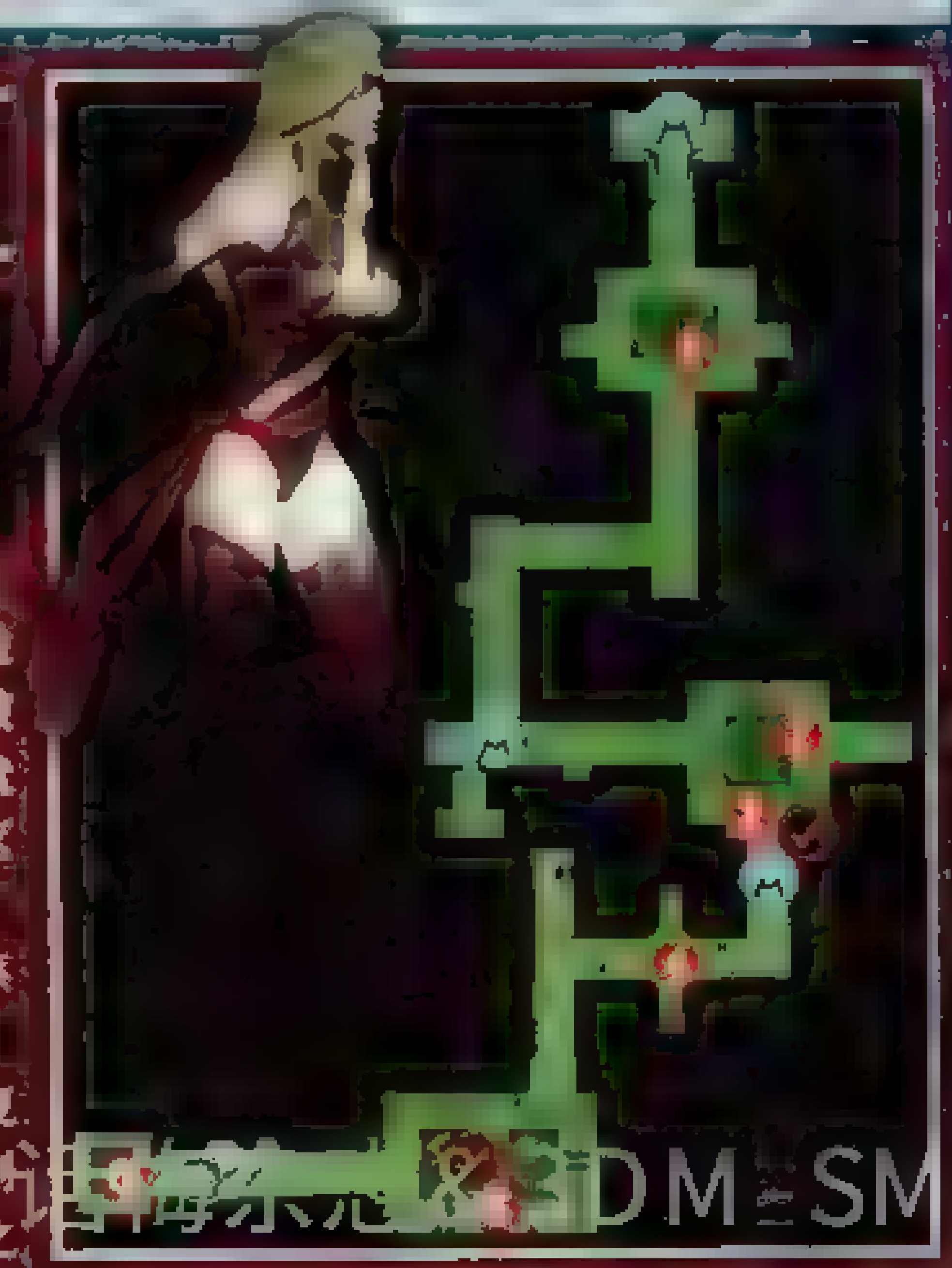
■找到非注册派所在的下水道基地

■保护Bishop

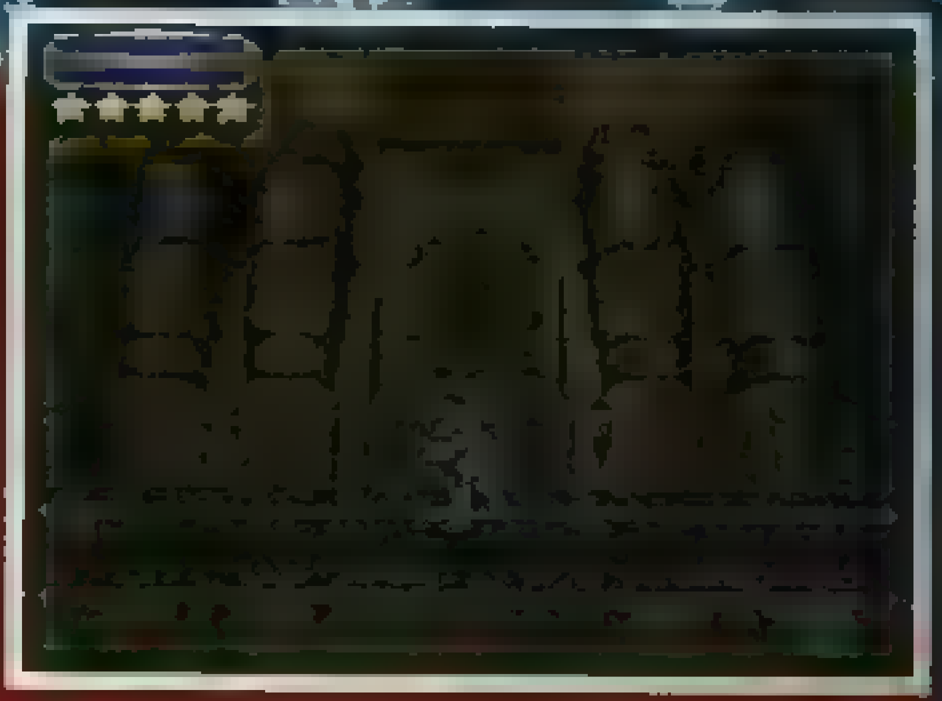
■消灭敌方的潜水坦克

初期时各角色的基本能力都不是很强，所以建议多破坏场景物以获得更多XP经验值。本关中的木箱以及一些较细的水管都能破坏，到达区域①时将入口门左边的水管打破就能将门打开，随后继续前行，区域②为隐藏区域，找到墙体有裂缝的地方砸开即可。

在区域③的入口附近发现了敌人的系统终端，由我方Bishop负责Hack进入系统，玩法同之前的炸弹拆除游戏一样，不过要复杂得多，如果第一次玩家没有Hack成功，则不能再进入Hack程序，并会拉响警报，随之



会出现不少敌人，此时我方的任务就是保护Bishop直到他Hack成功。为了获取更多信息，Bishop让大家先走一步，跳上旁边的一堆木箱即可找到入口。到达区域④后注意，此处共有四架喷火装置，要待其停止时抓紧穿过。中间面对面的两架喷火装置后面有隐藏可破坏物品。进入区域⑤，当大家正准备进入区域⑥入口时，安全门突然关上了，原来敌方在此处布置了大量炮火。此区域的两个水池中会依次出现四架火力威猛的坦克，我方只有近身攻击才不至于很容易就遭到坦克的轰炸。坦克被全部消灭后入口安全门打开，但是进入区域⑥后大伙根本找不到出口，幸好Bishop及时赶到，输入密码后出口的安全门打开。



任务三 Rebel Bunker

- 打败Cloak和Dagger。
- 黑客电脑终端。
- 打败Cable。
- 重新获取数据信息。
- 获取反派的数据信息。

本关中从起点开始一直到区域①的途中都没有设置机关，只会遇上几拨敌兵，敌兵数量不少，小心应付。按Y键操作区域①入口旁的操控台就能打开入口安全门。而Cloak和Dagger两个反派角色正位于区域①中，两人都不怎么经打，况且我方人又多，没一会两人就招架不住逃走了。之后玩家需要Hack进入该区域中的电脑终端，成功后区域②通道左右的四个密室的防护门打开。此时我们得知还有另外一处电脑终端连向对方的网络，而且那里能获得一些更重要的信息。原路返回，将区域②的四个密室的设备全部破坏后继续来到区域③，站在出口处按Y键进入区域④。Cable正等候在此，Cable应付起来也非常简单，打败后来到电脑终端设备处即过关。

总部

回到总部后队长钢铁侠告诉大家，有几个反注册派势力在"负地带（Negative Zone）"区域中藏匿了很多重要设备，接下来的任务便接踵而至。此时我方的两个博士也带来了一个好消息，他们刚刚发明出了一项代号为服从号（Compliance）的新型纳米技术，不仅能跟踪反派的具体方位，还能进入他们的系统进行修改。如果对方想对服从号输入错误指令，我们则可以通过远程控制来阻止。就在大家交谈的同时，我方已经探测出了他们在负地带的具体位置，就在吉芬·梅耶化工厂。

没过一会两大派的英雄们齐聚负地带，钢铁侠一再劝导美国队长归顺政府，并在"英雄登记法案"上签字。他解释道，政府只不过想要建立一个数据库，将所有超级英雄的个人资料都登记其中，这样才能让平民感觉英雄对他们并不存在威胁。但是美国队长[illegible]了[illegible]情。

任务三 Chemical Plant

- 打败Spider-Woman和Hercules。
- 打败Daredevil。
- 到建筑物的外面去。
- 推倒屋顶的筒仓
- 打败Goliath

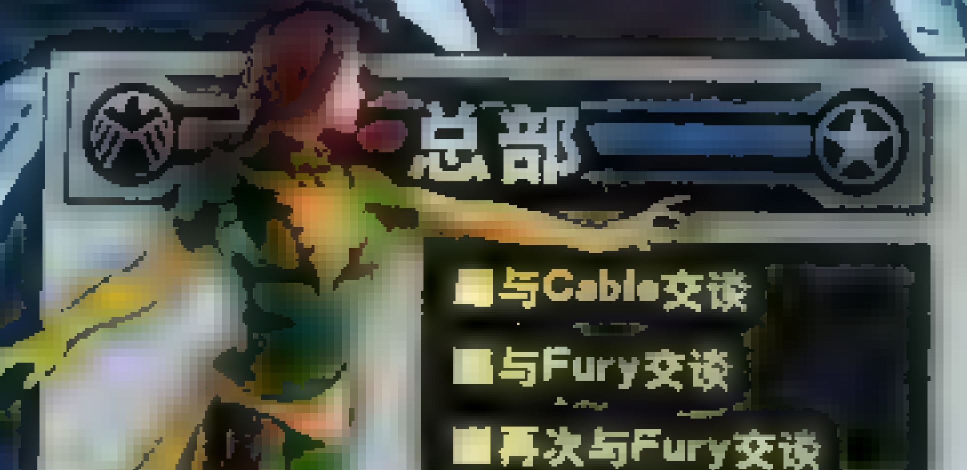
本关一开始会连续遭遇三拨敌兵，既多又相当难打，场面甚是混乱，建议操控可远程攻击的角色，站在一旁攻击。来到区域①，需要跳上几辆大卡车才能找到入口，刚上来就遇见Spider-Woman和Hercules，打败他们后安全门才能打开。区域②的平台上仍然会遭遇很多敌兵，全部干掉后从排管通道来到区域③，这里将要对付的是Daredevil。该任务结束后站到出口处即可到达建筑的外面，沿着中央的铁丝网往上走即可来到屋顶。将屋顶上区域④的白色筒仓推倒使得相临的屋顶连接起来，接下来就是在区域⑤中对付巨人Goliath的BOSS战，此战难度非常高，我方的活动范围很小，而且Goliath还会不停挥舞拳头攻击。首先将围栏四周的三个油桶分别举起砸向Goliath，靠近油桶后按Y键进入托举动作，在托举的过程中对方的任何攻击都无效。每砸一次Goliath就会晕厥，此时玩家只需用触控笔点击Goliath身体上显示的各个部位，那么雷神Thor就会使用闪电对其猛攻。油桶砸完后，就只能靠自己的力量了，因为无法靠近巨人，所以一切近距离攻击都无效，玩家务必要操控钢铁侠和蜘蛛侠之类可以远程攻击的英雄，在攻击的同时一定要做好防御工作。每隔一段时间Goliath会稍作休息，很无趣地从地上捡拾铁桶等物砸到围栏上，可以利用此空隙加速攻击。

任务四 Rebel Bunker

- 打败美国队长
- 切断美国队长的援兵
- 营救SRU士兵

上级命令我方加速行动，坚决不能反派任何反抗空隙，美国队长现在也很为难，他并不愿意这样一次又一次地与我方互相残杀，而且他很明白我们都是一等一的英雄，而我们现在却已正义的名义逮捕他。

在来到区域①前会遇上好几拨敌兵，都非常难打。区域①中有两个目标需要完成，玩家最好先完成阻止援兵的任务，否则战斗打起来会异常艰难。首先来到美国队长身后的卡车旁，按Y键后向右推动卡车，从而将援兵堵在另一边，其次就是全力对付美国队长，没有了杂兵的干扰很容易就能打倒他。美国队长战败后仓皇逃跑，在区域②会遇上被敌兵包围的Bishop，清场后得知他的几个队友也被围住了，往前没走几步就遇上了他们。随后来到区域③遇上了Fury，才得知反注册派英雄已经全部离开了化工厂，并在此处安装了炸弹，接下来就是全力对付Green Goblin，好让Fury安心拆除炸弹装置。Green Goblin对付起来并不难，但在临[illegible]不过幸好[illegible]并无大碍。



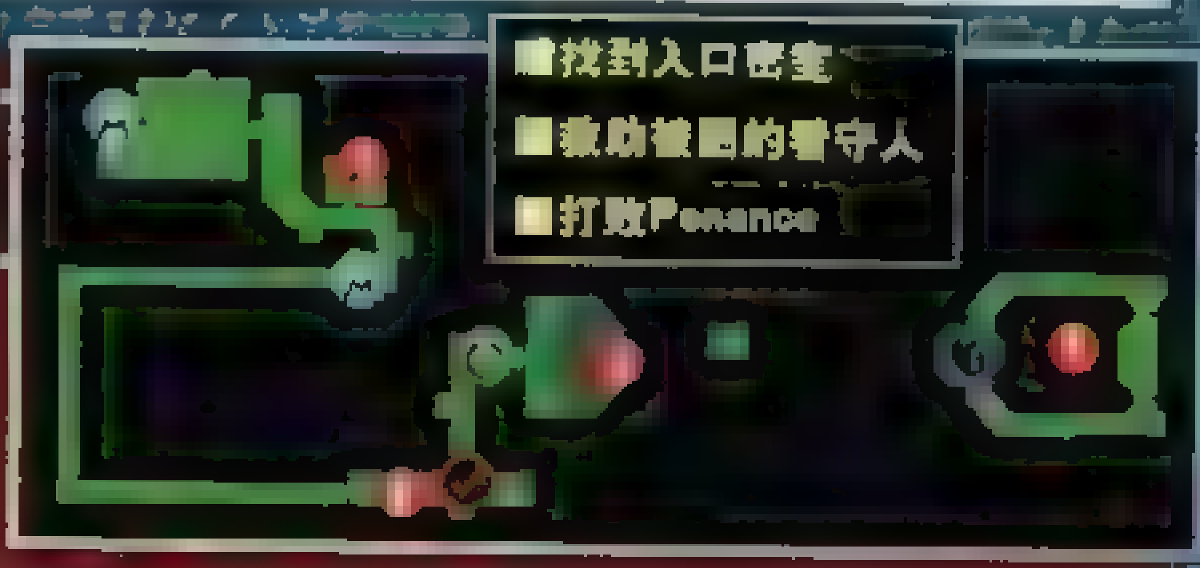
总部

- 与Cable交谈
- 与Fury交谈
- 再次与Fury交谈

先来到总部的右区域与Cable交谈，再来到上区域与Fury交谈。战斗愈演愈烈，而化工厂也已经失去了控制，目前我们所要做的就是找到解决问题的办法。nkerer博士对敌方的Nanite病毒略有研究，如果能弄到一块名为Pure的成品，那他就能激活Nanite并侵入敌方主网络。目前持有Pure成品的科学家正在负地带监狱（Nagative Zone Prison）工作，于是Fury想到了一个办法，就是在反注册派欲劫狱解救他们队友的同时进入监狱，然后将科学家偷偷带出来。不过在这之前，我们要先经过Ryker监狱（Ryker's Prison）才能到达负地带监狱入口，而且这是进入负地带惟一的路。

任务五

Ryker's Prison



- 找到入口密室
- 救助被困的看守人
- 打败Penance

顺着通道一直走，路途只有几拨敌兵，区域①为隐蔽密室，接着来到区域②，此处的任务是救助被困的看守人，按Y键将压在他身上的铁架撬翻即可。再来到区域③，干掉几个敌兵后来到升降台控制器旁，按Y键启动控制器后站到升降台上，在升降台移动的途中会不断出现机器人，周围的地区域④就是入口密室，密室中央被电流包围的能量球就是负地带监狱入口，队长钢铁侠了解到反注册派的领导者们通常都是通过这个入口到达负地带监狱的，如果他追随他们进入的话恐怕就有机会将他们一并抓获。与此同时Fury也顺利地从密室的系统中获取了资料，这时反派英雄Penance突然出现，Penance的攻击力比较强，建议此时发动合体技，战斗会相对简单得多。

任务六

Nagative Zone Prison

- 前往主实验室
- 破坏控制面板从而打开屏障门
- 打败Absorbing Man

事情没有预料中的顺利，Fury命令我们找到主要的研究实验室，他则试着启动监狱出口的电力机关。一路前行来到区域①，按Y键关闭入口处的控制器，将被控制在实验机器上的人放出来，然后全部干掉。继续来到区域②，此处正是主实验室，里面的两个科学家正在谈论进行中的实验，进去后与该科学家交谈，询问他们使用的是什么设备。

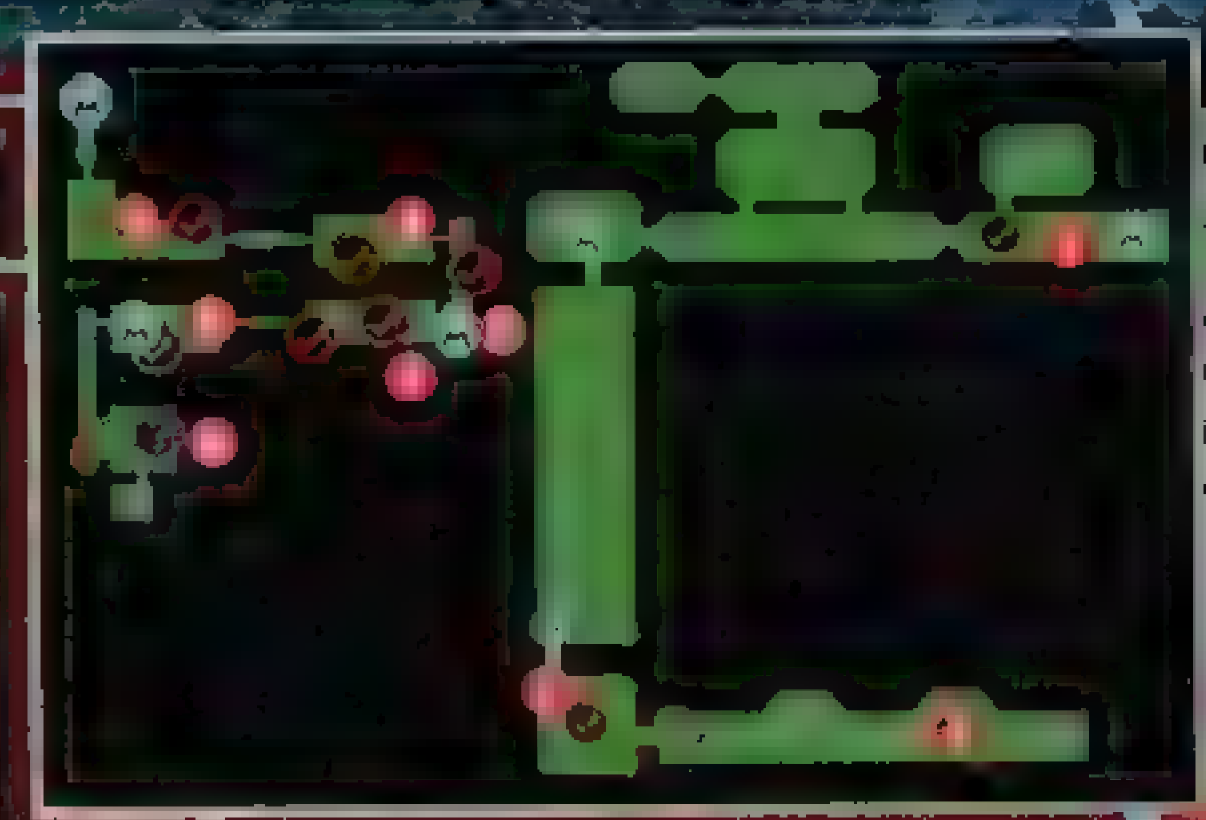
原来他们用的设备能发射抑制剂光束，能使实验对象暂时动弹不得，而且他们还准备给这些实验对象注入Nanite病毒样品。

区域③中仍然要关闭控制器，将实验机器上的两个人放下来并干掉，接着区域④中的任务是将屏障门旁的控制面板破坏掉，从而打开屏障门，进入内室，此处的任务是对付Absorbing Man的BOSS战，千万不要跟他硬拼，左边墙角有一架激光束机枪，靠近后按Y键使用，再使用触控笔将激光束瞄准BOSS即能减弱他的攻击力，这样其他队友攻击起来也就容易得多，不过激光束使用有限，上屏底部的蓝槽即是激光束使用槽，槽满后才能使用，用完后需要一定时间回满。

任务七

Villains Unleashed

- 打败Venom
- 打败Diamondback
- 找到并解救Cloak和Dagger
- 找到并解救Hercules
- 打败Green Goblin和Lizard
- 找到第三个牢房的控制开关
- 找到并解救Daredevil
- 找到并解救Spider-Woman
- 解救研究小组人员



打败Absorbing Man后我们获得了Nanite病毒样品，而Fury也已找到了离开监狱的出路，不过实现起来有点困难，我们必须要经过监狱的最高戒备区才出得去。

本关的前两个任务分别是在区域①和区域②中对付反派的Venom和Diamondback，这两位反派角色的近距离攻击非常强，建议玩家操控可远程攻击的角色攻击，之后来到区域②的出口处，按Y键即可到达监狱的戒备区，接下来的任务就是解救人质，这里有很多小牢房，每个小牢房的门口都有牢门控制器，控制器上有绿色箭头显示的即是关押人质的小牢房，站在控制器旁按Y键即可打开牢门，在区域③中解救Cloak和Dagger，区域⑤中解救Hercules，但是Daredevil所在的区域⑥的牢门却打不开，原来控制这个牢门的控制器在其他地方，那个控制器就在区域⑦中，但是在这里先要对付Green Goblin和Lizard两名反派英雄，之后来到本区域出口处墙角的电脑控制器旁，按Y键即可进入Hack操作，操作成功后再原路返回至区域⑥打开牢门，再来到区域⑧将Spider-Woman解救出来，当所有人都获救后，又接到解救科学家小组的任务，他们被困于区域⑨中，消灭几个杂兵后，开始继续前行寻找出口，幸运的是，Fury已经找到了出口，他让大家先出去，他在启动自爆装置后就会跟着出来，谁知就在他刚刚启动自爆装置后却遭到了大量反派角色的围攻，Fury不幸遇难。

本关中，就在我们全力解救人质的同时，美国队长与钢铁侠已和好。

总部

- 与Cable交谈

原来美国队长与钢铁侠和好的原因如下，就在两派内部对抗时，恐怖势力Super Villains已经崛起，就是由名为M'Baku AKA的类人猿（Man Ape）领导的Gorilla异教团体，他们正利用Nanite病毒入侵非洲国家Wakanda，并欲将此病毒蔓延开，以达成统治非洲的野心。

接下来的首要任务是保障Wakanda皇宫以及Wakanda国领导人Black Panther的安全，为大家所庆幸的就是美国队长的归来，钢铁侠尤为感动，他坚信只要能与美国队长一起合作，便没有完成不了的任务。

任务八 Wakanda

病毒已经在全国蔓延开来，受到感染的人的意志都受类人猿支配。Wakanda国领导人Black Panther正在竭力不让自己受到感染而被恐怖分子控制，他现在正被困在皇家宫殿中，他并不清楚他还能撑多久。

区域①的入口大门紧闭，而且两边各有一名Wakanda国武士看守，先将这两名武士干掉，然后砸开入口的门。往前没走几步，区域②的台阶忽然悬起，要想前行则必须要将此机关解除。分别来到通道两边的密室中，将区域③、④、⑤、⑥中的石像全部挪到每个场地中间的石板上，并且还要转动石像使得面朝窗户，区域②的机关才能解除。从区域②的出口出来后到达第三张地图，即宫殿的王室，一路只需对付几拨杂兵。来到区域⑦后出口的机关突然启动，不仅门被封死，门前还有两座喷火的石像挡住了去路，此时将场景中的五架火盆全部打翻即可关闭机关。

继续前行直到区域⑧，密室的门仍是关闭的，砸开后来到区域⑨，此处要面对Man-Ape这个BOSS，战斗打起来还是很简单的，我方四个角色冲上去将他围殴一顿，他受不了后便会攀爬到高处休息，此时用触控笔点击下屏中显示在Man-Ape身上的光穴，Black Panther就会将其拉扯下来，然后再一起上去围殴，如此重复几次后，Man-Ape被打败。

Wakanda

与Black Panther交谈

将恐怖头目Man Ape的计划打破后，Black Panther连线我方位于Stark Tower的总部，欲告知大家他刚刚收到了求救信号。不料又一场灾难降临，Stark Tower已经被 ood组织控制，而且之前牺牲的Fury也被他们所救且受 ood组织支配。Fury希望大家都加入 ood组织，忽悠大家说在那里没有战争、没有冲突、更没有传染性病毒的侵害。

大家都明白 ood组织的不良居心，在Black Panther的父亲在位期间曾有陨星落在Wakanda国而带来大量罕有吸金金属Vibranium，而 ood组织就是想制造出大量使用Vibranium为原料的武器。

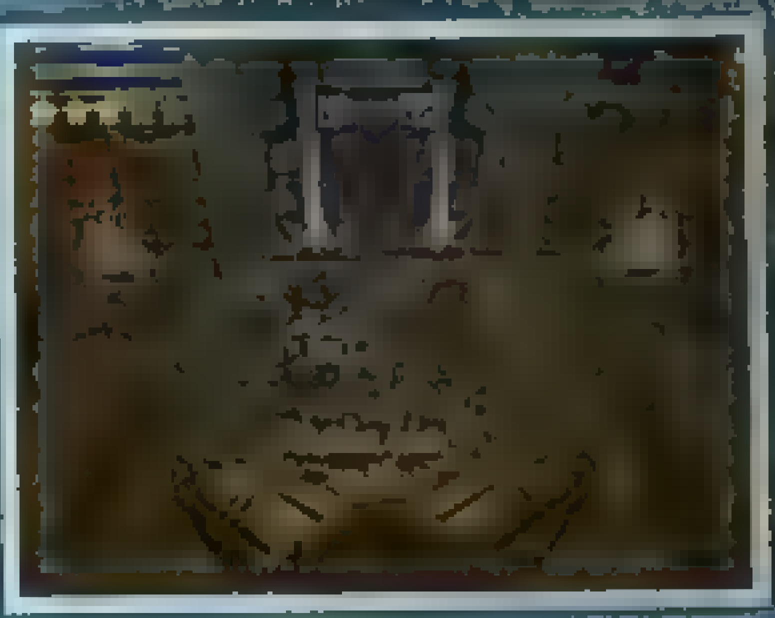
美国队长已经得到消息，他们的Vibranium制造基地就位于冰岛上，不过貌似他们用Vibranium建成了一座联络塔，如果让他们顺利得逞，他们便会在全球组织一支支盟军，到时整个世界都在他们控制了！

任务九

Nanite Base Tower

- 启动升降机
- 打开地下室入口大门
- 打败Quicksilver和Magneto
- 打败Tinkerer
- 电脑终端上传病毒
- 完成病毒防治工作

本关一开始的任务并不是很多，一路厮杀，来到区域①的升降机前。升降机系统出了点故障，所以要想办法让它重新启动。先站在中央的扳手前按Y键启动，之后四周的电脑屏幕会一个接一个地亮一下，然后按照先后顺序站在各个电脑屏幕前，按Y键启动后升降机开始运转。到达目的地后又只是一路杀敌，经过一段地下通道后来到区域②的桥梁上，桥梁上有三座电控路障，而且还有体型庞大的机器人把守，只要把机器人干掉电控路障就会关闭。区域③的地下室入口大门紧闭，站在门对面的主机旁按Y键，然后分别站在门两侧的小控制器旁按Y键启动，当门顶部的标志由蓝色"－"变成红色"＋"时再回到主机旁按Y键启动，大门即会打开。



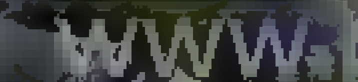
在地下室中会遇见Magneto父子，父亲Magneto对付起来比较棘手，建议控制可远程攻击的角色站在远处攻击。战斗结束后就到场地中央拱起的地面上，便来到室外区域④，Tinkerer正在这里启动Vibranium联络塔，塔上不断有敌兵出击，将他们全部消灭后，能量塔启动失败。

随后来到电脑终端上传病毒，接下来就是在区域⑤对付Fury的BOSS战了，还是建议玩家使用远程攻击，因为Fury会不断召唤杂兵前来，需要使用触控笔点击杂兵身上显示的死穴来干掉杂兵，死穴会慢慢消失，所以一定要手快。几轮攻击后Fury被打败。

几天后Fury醒了过来，他隐约记得他被注射了Nanite病毒，但他不知道他都做了些什么，他感到非常愧疚。

玩后感

游戏的故事情节让人很意外，与漫画版不同的是，美国队长并没有在内战中死去，而是与钢铁侠和好，一起对抗新崛起的恶人，这对于系列FANS来说算是完美结局了。加强节奏感的音乐让人投入感大增，每个英雄的特殊能力也发挥得淋漓尽致，值得一玩！



文 PM525 艾柏维塔 编 马修 美编 Juxi

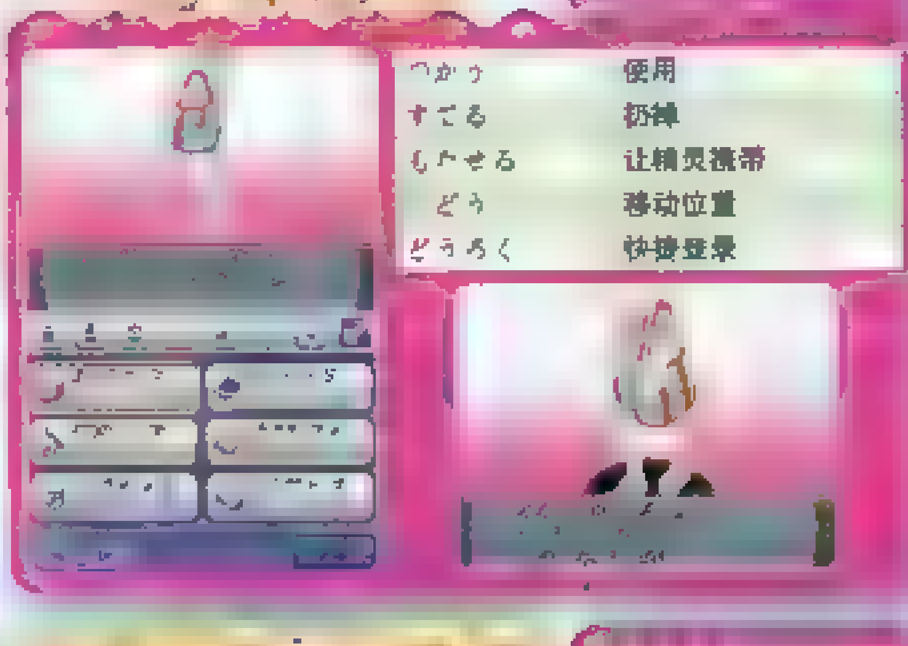
《心金·魂银》终于来了，无论是新玩家还是老玩家，都开始了美丽精彩的城都大陆之旅，即使和NDS上的其他几作比，本作的进化也是显而易见的，下面正式开始我们的攻略。

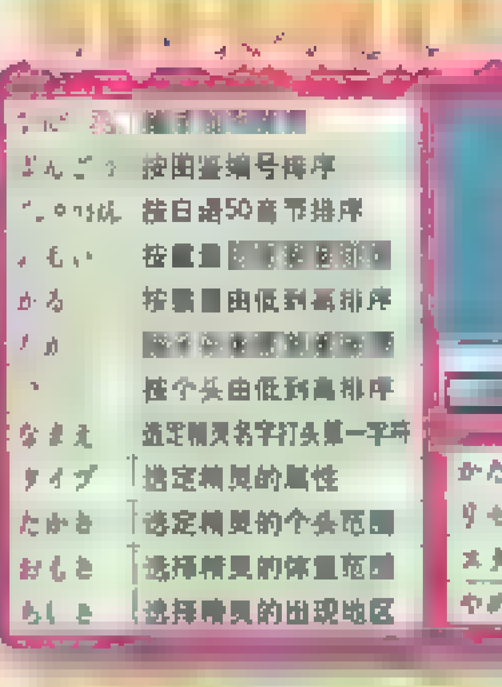
系统篇

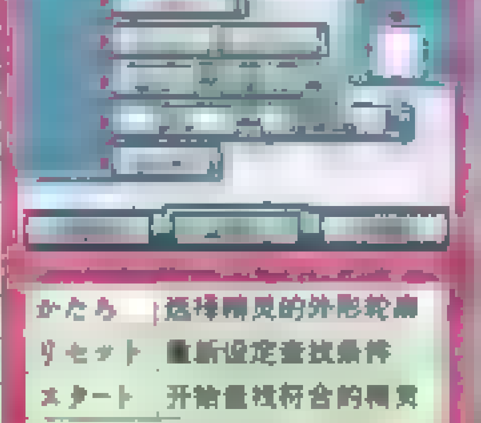
这里我们首先为大家先带上游戏的系统讲解，包括基本操作和菜单说明，不懂日文的玩家也不会被卡住了，当然也附上连携的计步器的介绍。

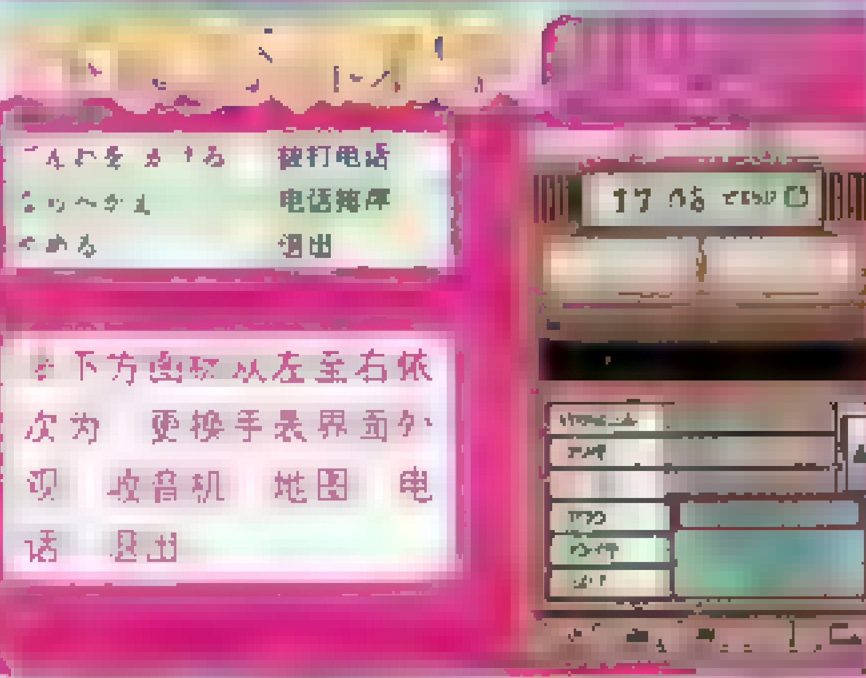
十字键	[illegible]
A键	决定
B键	取消 加速跑
X键	选定主菜单
Y键	[illegible]
L R键	[illegible]
SELECT键	整理道具

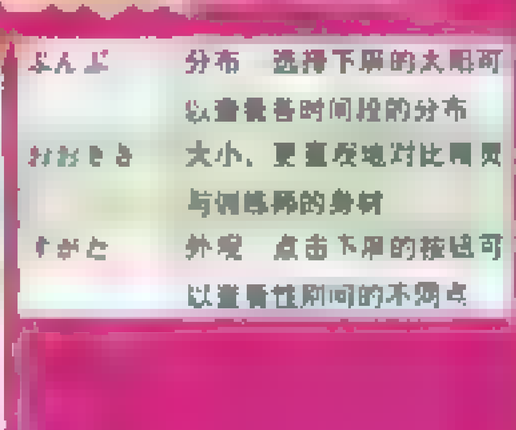
ずかん	图鉴
ポケモン	精灵状态
バッグ	背包
ポケギア	口袋手表
主角名字	主角的信息
レポート	记录
せってい	系统设定
右上角第一个图标	当前登录的重要道具1
右上角第二个图标	当前登录的重要道具2
右下方的鞋子图标	当前是否为奔跑状态

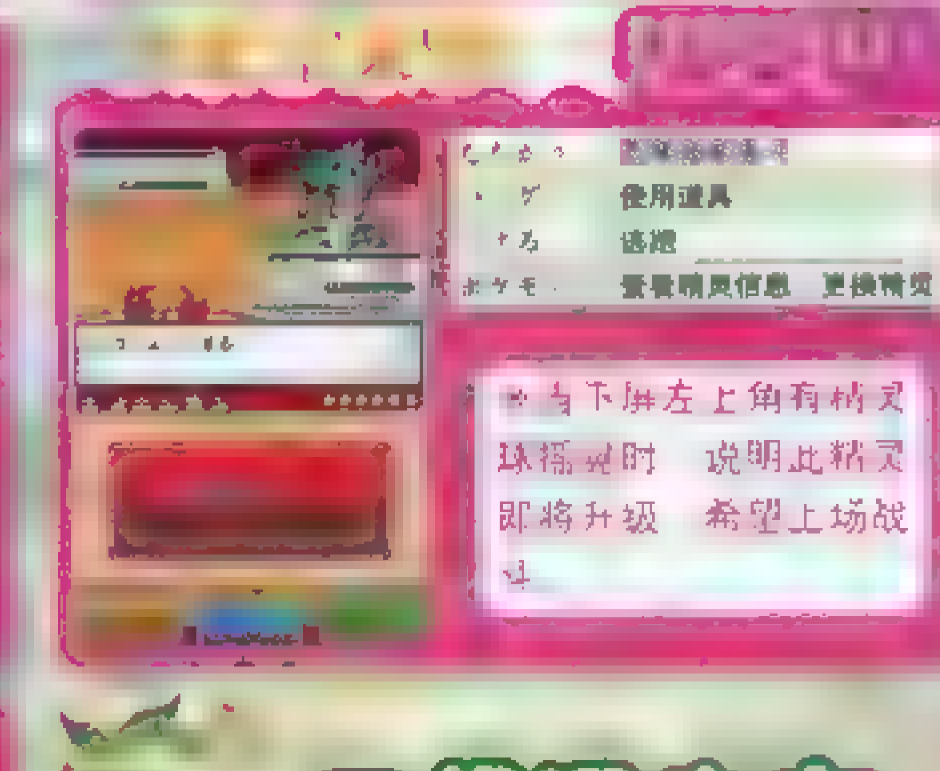


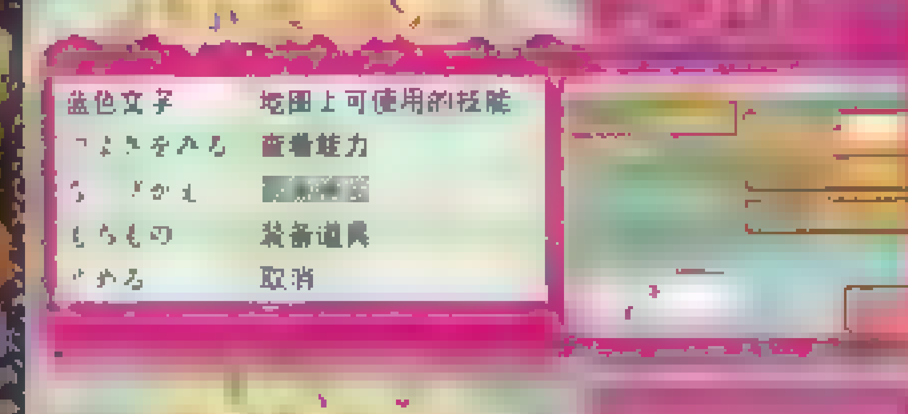










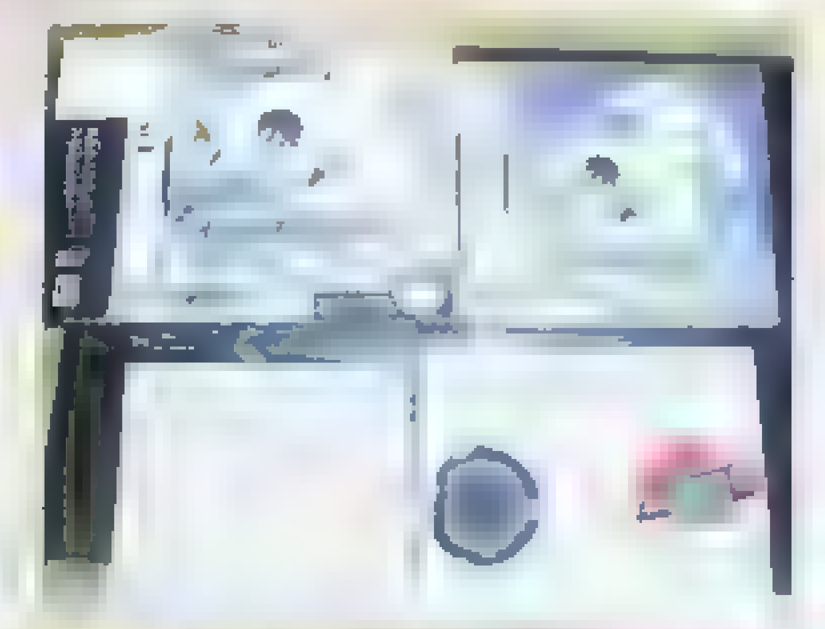


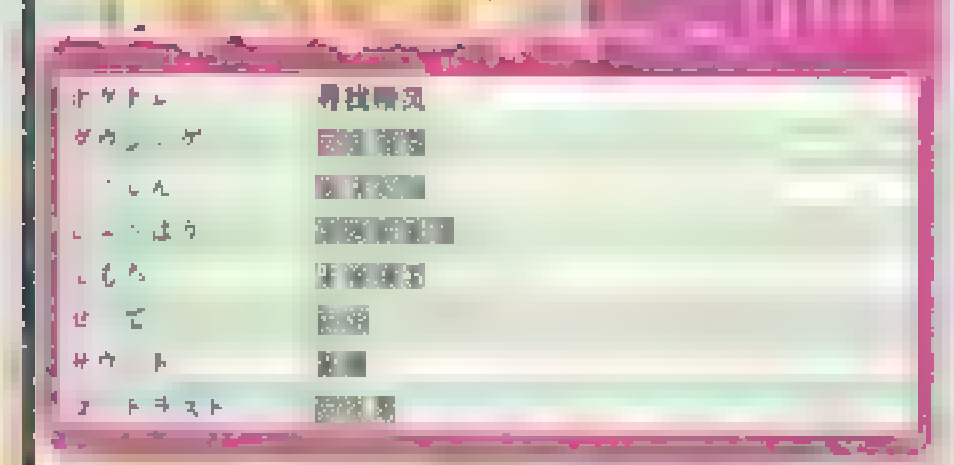
はなしのはやさ 文字显示速度	おそい 慢 ふつう 中 はやい 快	
せんとうアニメ 战斗动画	みる 看 みない 不看	
しあいのルール 战斗规则	いれかえ 换人 かちぬき 连战	
サウンド 声音设定	ステレオ 立体声 モノラル 单音道	
ボタンモード 按键模式	ノーマル 普通 L=A 单手操作模式	
ウインドウ 窗口边框	タイプX	
けってい 关闭窗口并保存修改		
やめる 取消		

“口袋漫步者”是配合正版《口袋妖怪 心金·灵银》推出的一款同捆计步器，这款计步器不仅可以记录日常生活中行走的步数，还可以将通过步数积累的电力供精灵升级或是交换道具使用，下面就让我们一起来看一下这款有趣的周边吧

打开后会 可以看见[illegible]的一个[illegible]，那个红白相间的小玩意儿就是计步器啦。计步器的

外壳采用抛光塑料制成，上手后感觉非常细腻温润，如果不细心保护的话也许很快就划花。在使用前，请小心翼翼地将插在计步器后方的绝缘塑料片抽出来，万一不小心拉断的话，就需要打开盖子从电池里取出来了。



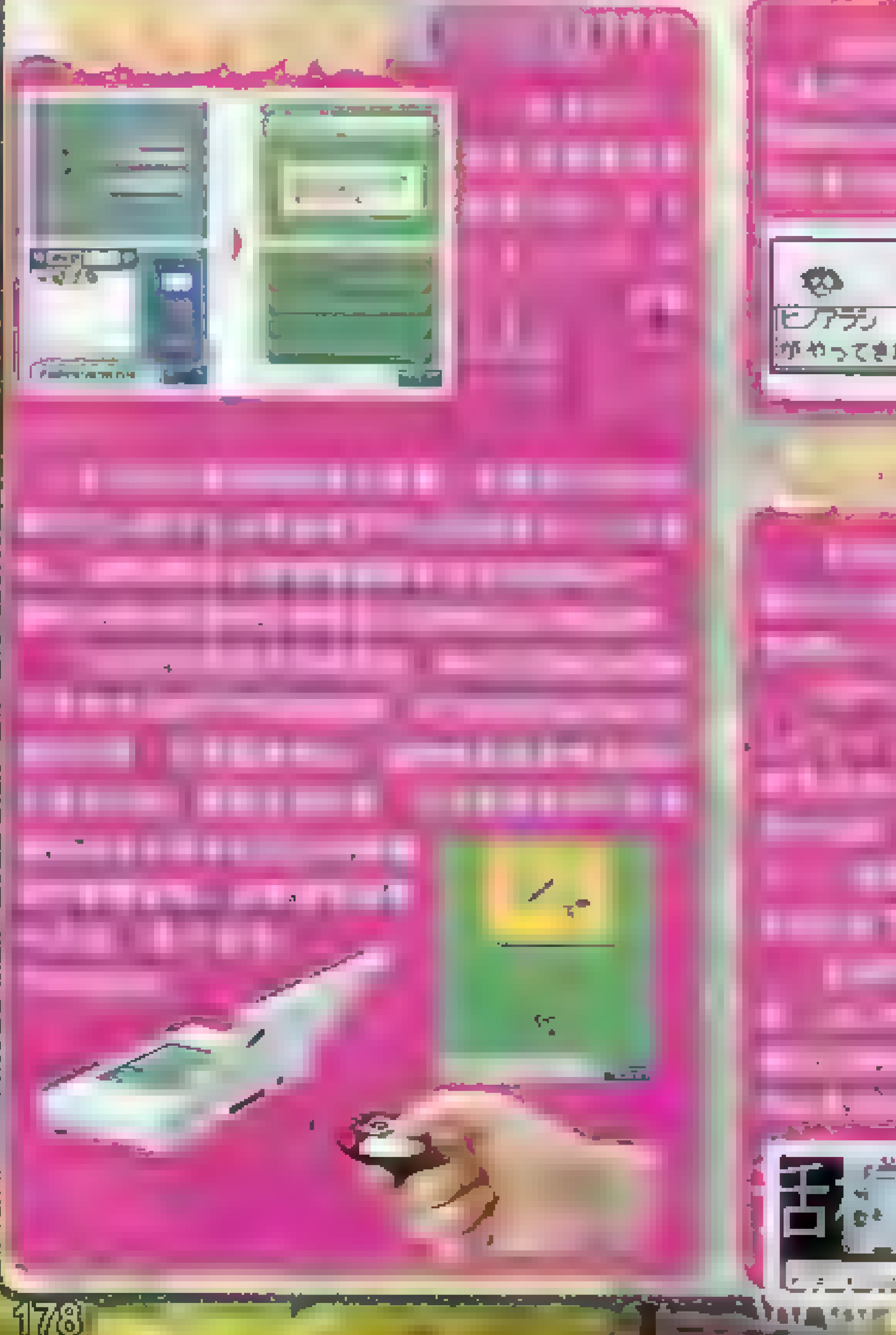


ポケトレ	寻找精灵
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

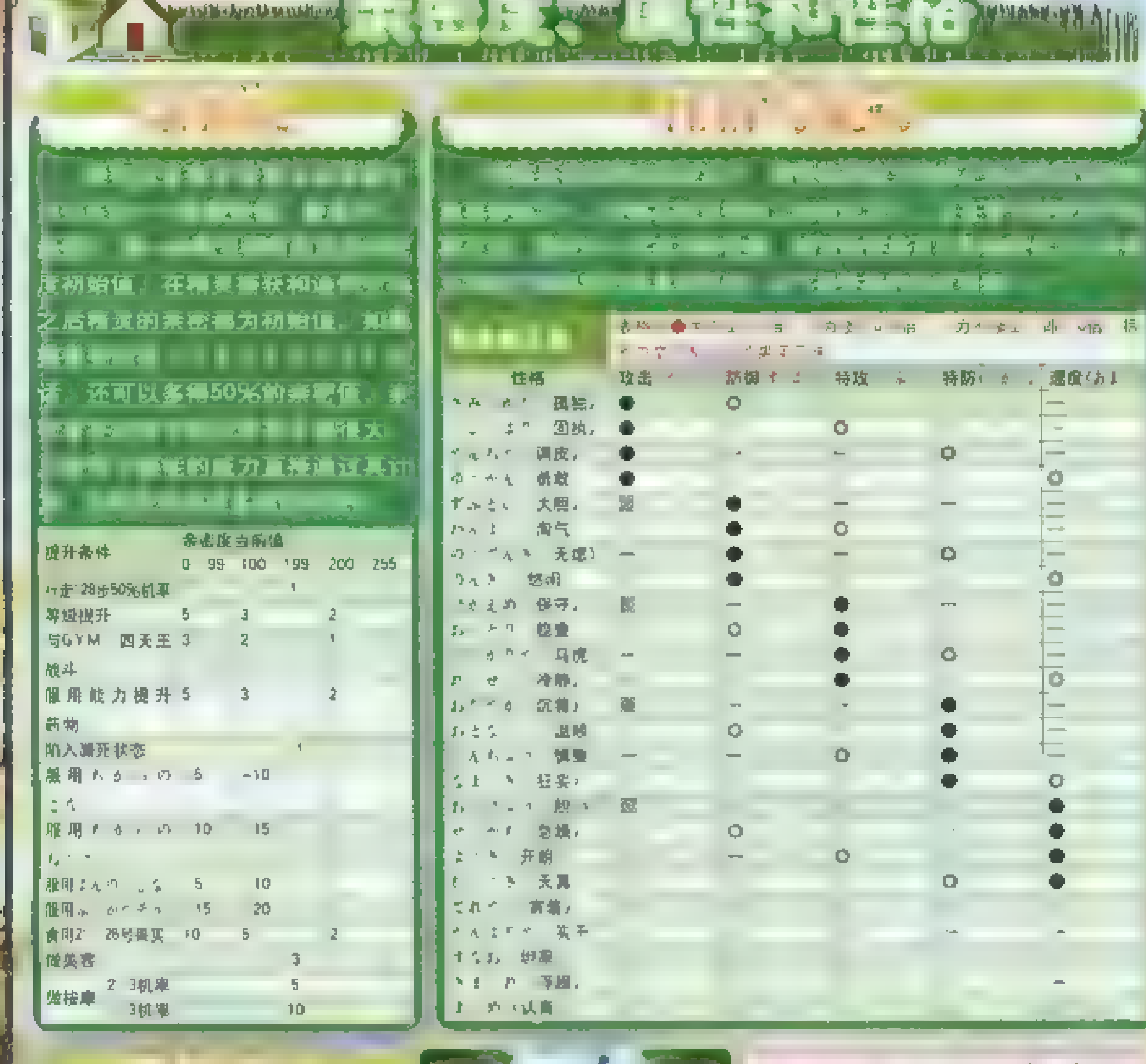
85

85
ポケトレ
10 w / 55 w
ダウジング
3 w / 20 w

ヒノアラシ
がやってきた!
オレンのみ
を もらった!
てもち
キズぐすり



ピカチュウ
がとびだしてきた



亲密度、属性和性格

……度初始值，在精灵捕获和进化之后精灵的亲密度为初始值，如果……话，还可以多得50%的亲密值……

提升条件	亲密度当前值 0–99	100–199	200–255
行走128步50%机率		1	
等级提升	5	3	2
与GYM、四天王战斗	3	2	1
服用能力提升药物	5	3	2
陷入濒死状态		-1	
服用[illegible]	5	-10	
服用[illegible]	10	15	
服用[illegible]	5	10	
服用[illegible]	15	20	
食用Z·28号果实	10	5	2
做美容		3	
做按摩 2–3机率		5	
做按摩 3机率		10	

性格	攻击	防御	特攻	特防	速度
孤独	●	○			—
固执	●		○		—
调皮	●		—	○	—
勇敢	●				○
大胆	[illegible]	●	—	—	—
淘气		●	○		—
无虑	—	●	—	○	—
悠闲		●			○
保守	[illegible]	—	●	—	—
稳重		○	●		—
马虎	—	—	●	○	—
冷静			●		○
沉着	[illegible]	—		●	—
温顺		○		●	—
慎重	—	—	○	●	—
狂妄				●	○
胆小	[illegible]				●
急躁		○			●
开朗		—	○		●
天真				○	●
害羞					
坦率					
浮躁					
认真					

……《口袋妖怪》系列一直有属性相性的设定，本作沿袭第四代《口……击不再只是按属性来划分。下面是属性相性表，其中左边一列是攻击方，上方一排是被攻击方。

攻＼防	普通	火焰	水	电气	草	冰	格斗	毒	地面	飞行	超能	虫	岩石	鬼	龙	恶	钢
普通	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△		○	○	△
火焰	○	△	△	○	●	●	○	○	○	○	○	●	△	○	△	○	●
水	○	●	△	○	△	○	○	○	●	○	○	○	●	○	△	○	○
电气	○	○	●	△	△	○	○	○	—	●	○	○	○	○	△	○	○
草	○	△	●	○	△	○	○	△	●	△	○	△	●	○	△	○	△
冰	○	△	△	○	●	△	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	
格斗	●	○	○	○	○	●	○	△	○	△	△	△	●		○	●	●
毒	○	○	○	○	●	○	○	△	△	○	○	○	△	△	○	○	
地面	○	●	○	●	△	○	○	●	○		○	△	●	○	○	○	●
飞行	○	○	○	△	●	○	●	○	○	○	○	●	[illegible]	○	○	○	△
超能	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	△	○	○	○	○	—	△
虫	○	△	○	○	●	○	△	△	○	△	●	○	○	△	○	●	△
岩石	○	●	○	○	○	●	△	○	△	●	○	●	○	○	○	○	[illegible]
鬼	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
龙	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	△
恶	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	●	○	○	●	○	[illegible]	[illegible]
钢	○	△	△	△	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	△

※●是指对方伤害2倍，○是指通常效果，伤害1倍，△是指效果差，伤害0.5倍，—则是指完全没有效果，无伤害。

※属性中日文对照：[illegible] 普通 [illegible] 火焰 [illegible] 水 [illegible] 电气 [illegible] 草 [illegible] 冰 [illegible] 格斗 [illegible] 毒 [illegible] 地面 [illegible] 飞行 [illegible] 超能 [illegible] 虫 [illegible] 岩石 [illegible] 鬼 [illegible] 龙 [illegible] 恶 [illegible] 钢

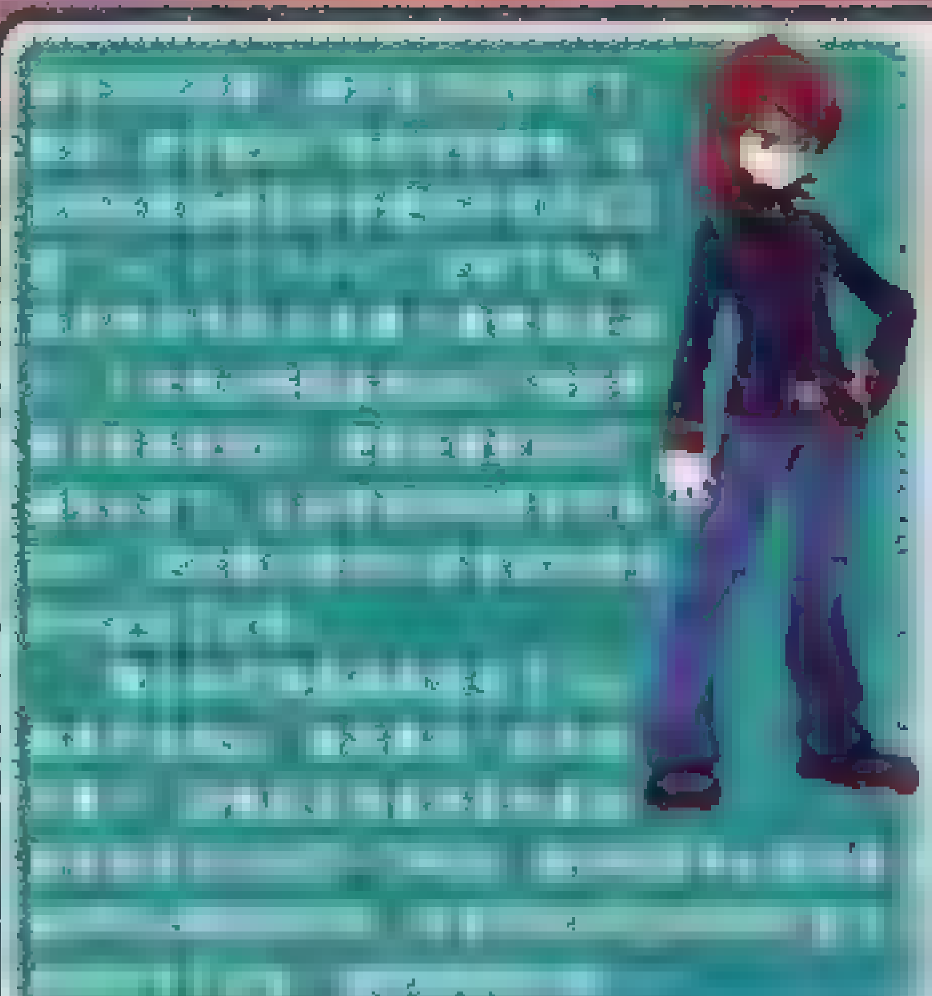
※属性的效果是以乘法计算的，并且当精灵使用与自己属性相同的技能时还可得到1.5倍的威力加成。比如皮卡丘使用10万伏特攻击暴鲤龙时，由于电气系同时克制水系和飞行系，再加上皮卡丘本身为电气属性，于是威力变成了2×2×1.5=6倍；而当皮卡丘使用10万伏特攻击沙漠飞龙时，虽然电气系克制了飞行系，但对地面系却无能为力，于是威力变成了2×0×1.5=0倍。

下面就是攻略部分了，第一次游戏时一共会出现三个选项，此时只要选择第三项「おじょうぶ」，便可进入游戏。大木博士一番冗长的介绍后，要给主角起个名字，游戏中男主角名为小响（ヒビキ），女主角名为琴音（コトネ），准备完毕，冒险开始！

若叶镇

◆菊草叶的耐久非常优秀，而且还能学会回复体力的技巧，火球鼠速度和特攻非常抢眼，最适合拿来快速攻关，小锯鳄的物理能力非常突出，而且可以掌握大多地图技能，三者各有特长，可以根据自己的喜好进行选择。

吉花市



◆经过29号公路时如果正巧是周二的

かつたスプー

◆

水滴（しんぴのしずく）。

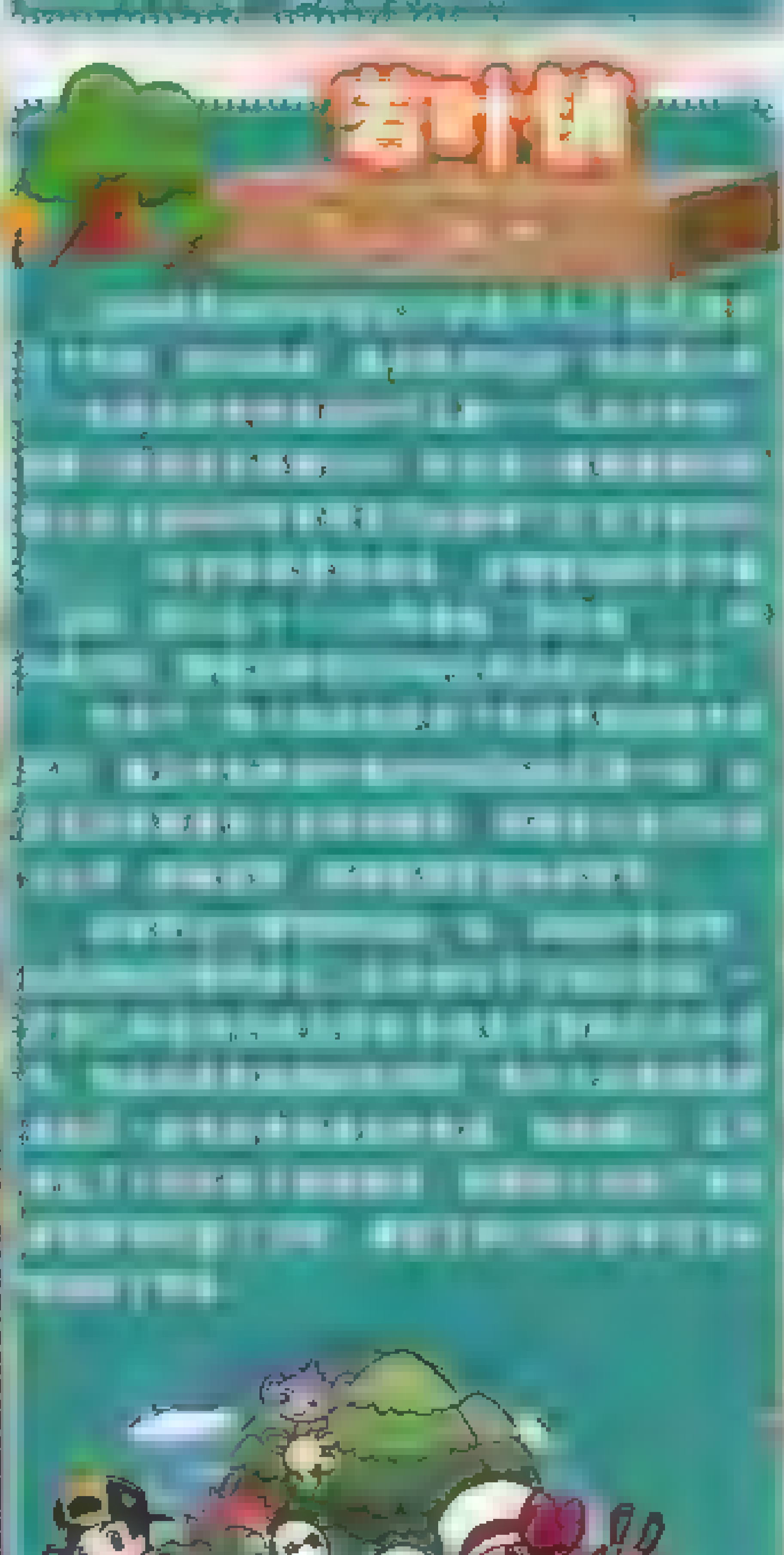
◆得到不可思议的蛋后，记得在返回研究所的途中先去吉野市精灵中心回复体力。

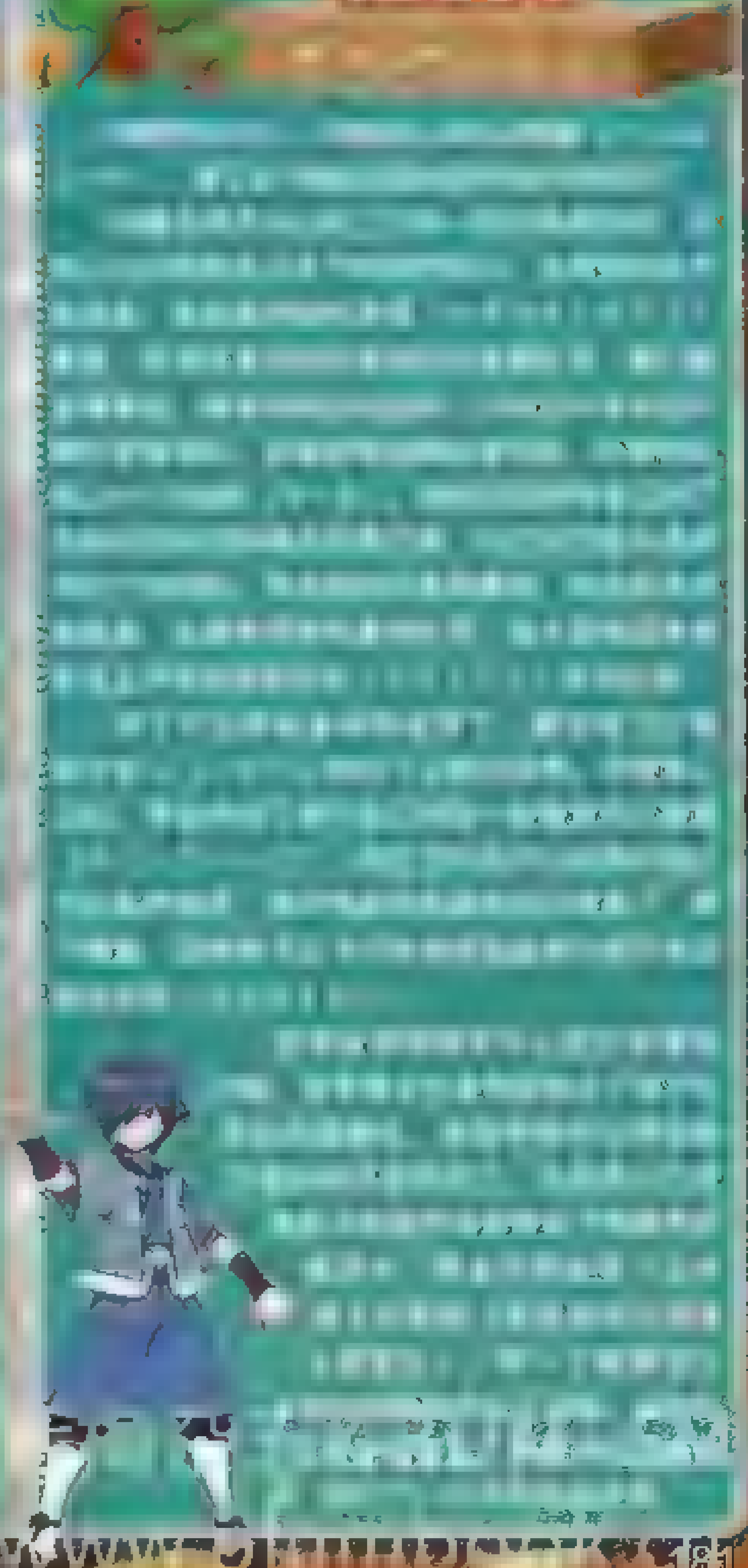
◆红发少年使用的精灵必定克制我方，好在初期没有属性克制的技能，活用辅助技能的

有任何差异。

◆

道具寄到琴音当前所在城市的商店中，去商店找柜台下的红衣邮差对话即可领取。





◆飞行系GYM二楼有一圈透明的隐藏通路，[illegible]可以避开两名训练师直接挑战馆主。

◆[illegible]

◆[illegible]队等交换No. 95号大岩蛇。

◆西边的36号公路由于被树说树挡住了无法[illegible]

[illegible]

[illegible]

◆[illegible]道路前会有大树挡住去路。

◆经过32号公路时如果正巧是周五的[illegible]

◆[illegible]

◆在32号公路西边有一座叫阿尔夫的遗迹，攻略的话暂时可以不进入。

◆在进入连接洞穴的入口边有空贝铃（かいがらのすず），学会碎石后记得来拿。

[illegible]

[illegible]

わたしは ロケットだんで もっとも
れいこくと よばれた おとこ

和18号训练机求雨（あまごい）。

◆镇上一位烧炭师傅因为徒弟砍柴未归担

（もくたん）

◆赛巴鲁使用的精灵是鬼斯、鬼斯通和三

击制的话就可以轻松取胜。

（可以做多个），将不同颜色的坚果交给他，第二天就能收到对应的球了。

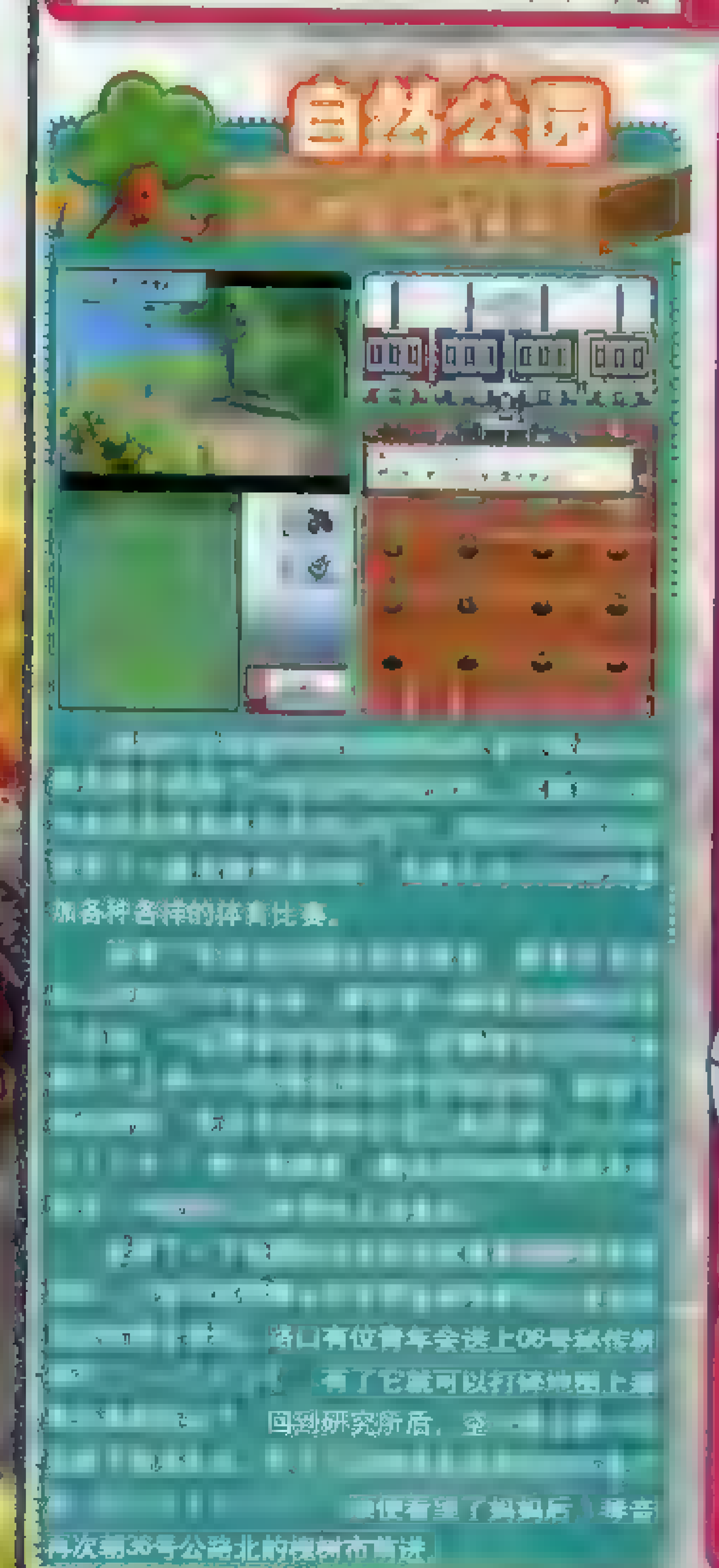
◆在出口的关卡中可以到12号技能机挑拨（ちょうはつ）。

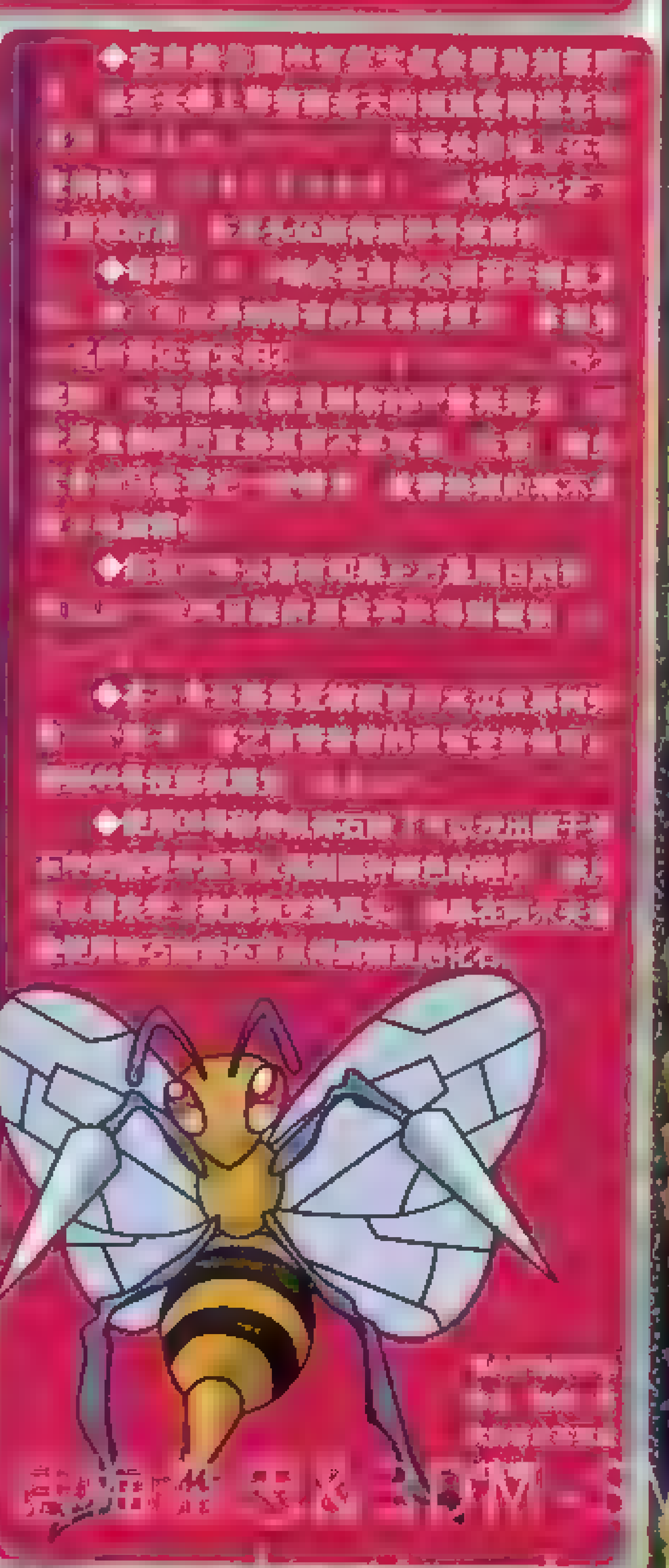
的累积增加经验值，每升一级花费100元。

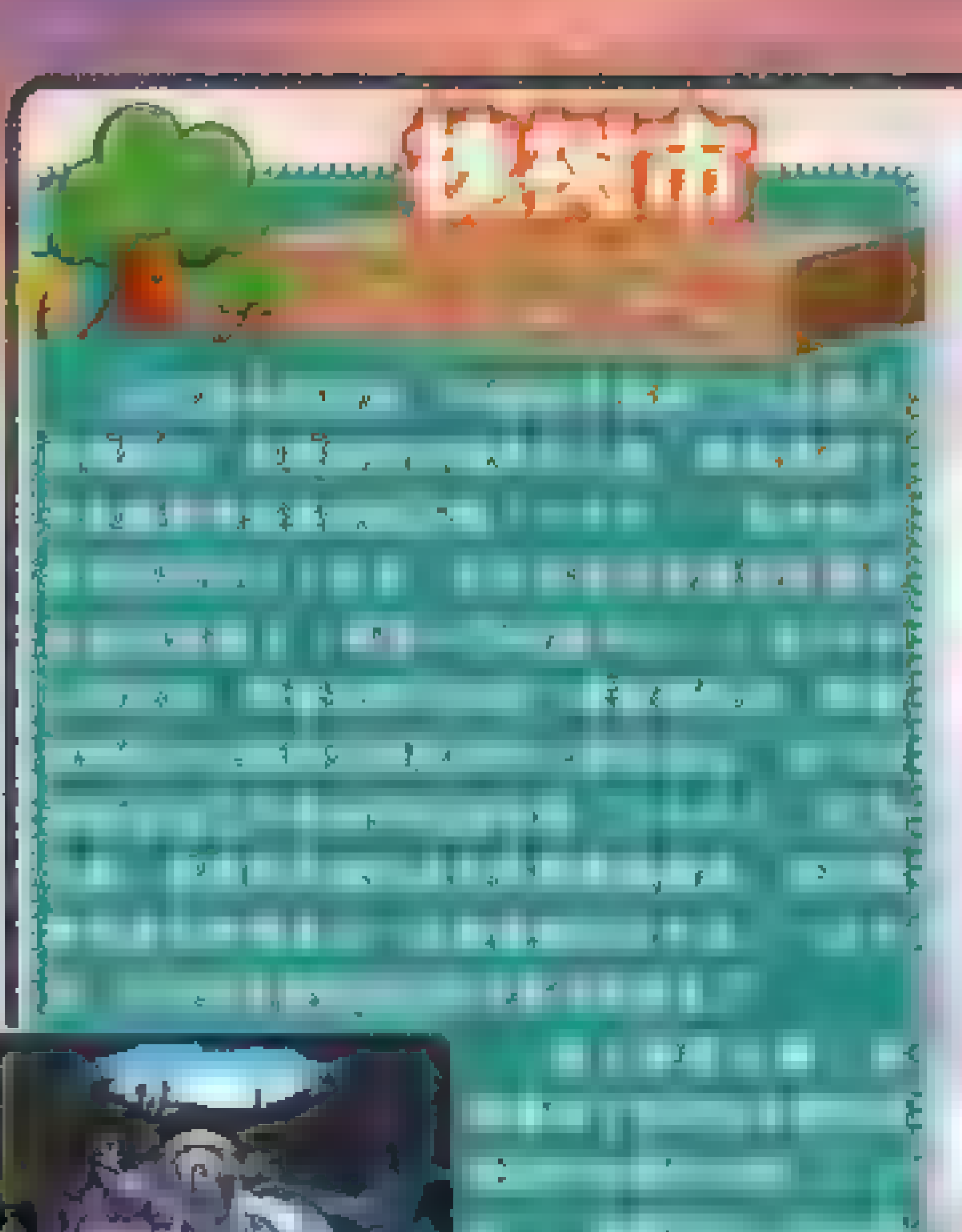
◆得到冲浪后从西边水域向下可以到达一

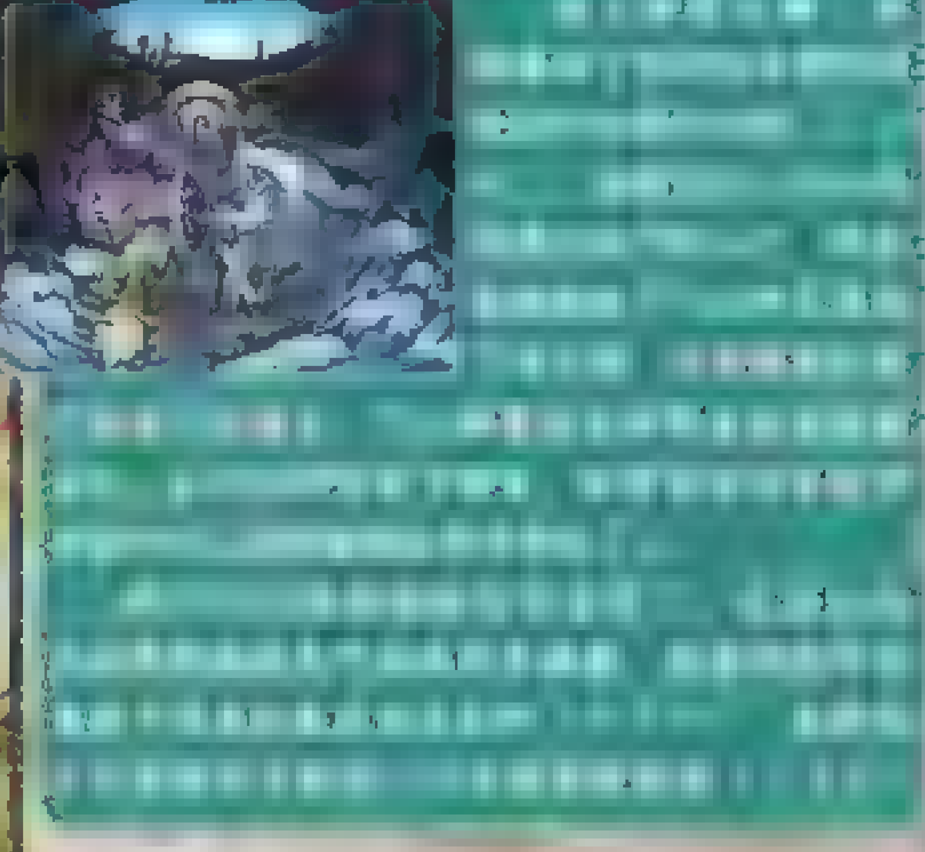
香草（パワフルハーブ）。

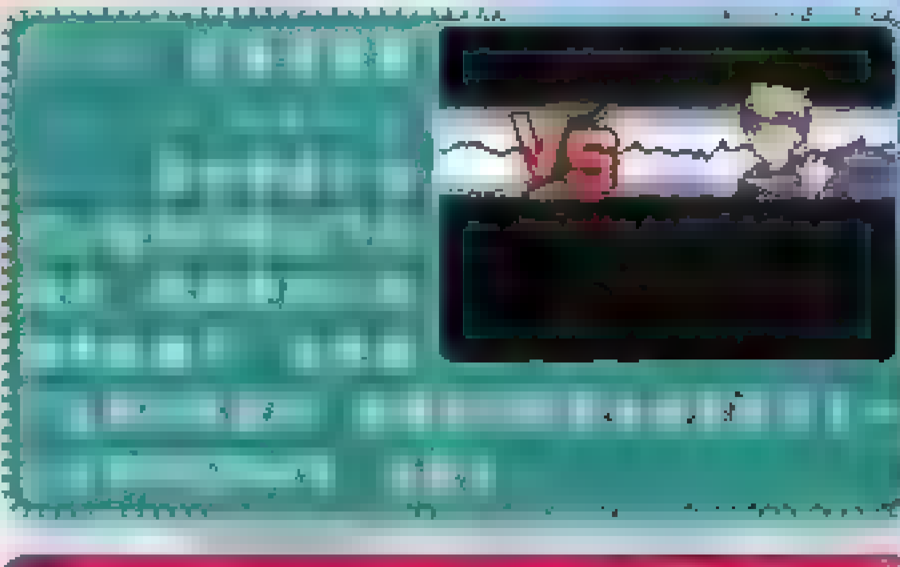
星期	一等奖	二等奖	安慰奖
周日	わざマシン02 ドラゴンクロー	ゴージャスボール	树果
周一	わざマシン65 シャドークロー	ネストボール	树果
周二	わざマシン91 ラスターカノン	リピートボール	树果
周三	わざマシン57 チャージビーム	ネットボール	树果
周四	わざマシン60 ドレインパンチ	クイックボール	树果
周五	わざマシン42 からげんき	ダークボール	树果
周六	わざマシン62 ぎんいろのかぜ	タイマーボール	树果











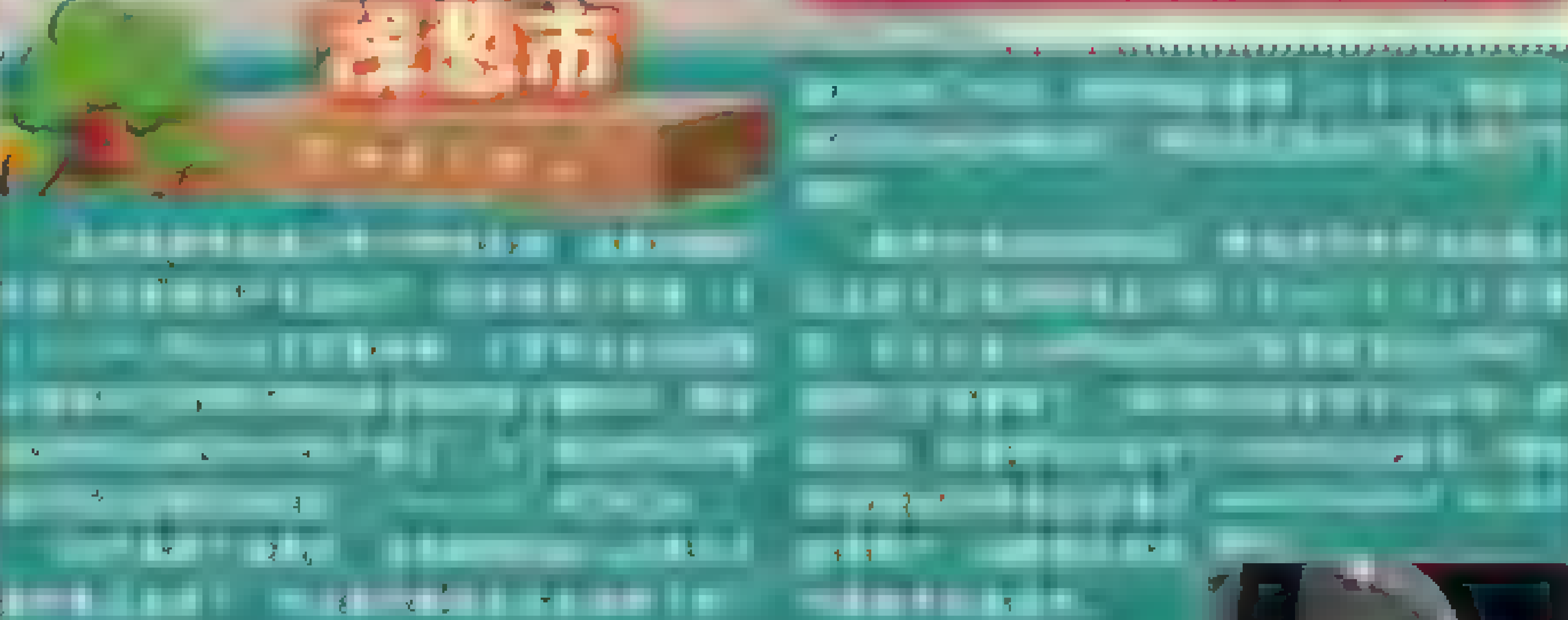
◆在查看槐树市历史的男子家中可以得到……

……下屏。如果出现橙色光点就说明附近有宝物，可以边走边用，非常方便。

◆在遇到正羅后如果回到黄金市位于……拥有7种变化的No.133伊布（イーブイ）。

◆槐树市道馆中的老婆婆在被打败后头上……光，怪异光都是它们常用的技能组合，速度不够快的话打起来非常棘手。

◆通过图鉴和地图可以查看到在……只要反复进入槐树市再走入37号公路就……公路时，使用防虫喷雾剂后让等级高于30并低……



◆在灯塔外侧还有……57号训练机，不太显眼，仔细找一下。

……大钳蟹（クラブ）。

居边还可以对着大海合影留念。

◆研修山中有大量装备类道具可以拾得
建议先直接走水路前往丁香市，而且
途中还有水系刷怪。
◆愤怒湖的镜头一定要购买，以后可以在天
东交换技能机器。
◆从43号道路的左边可以进入愤怒湖上方的
一名时有礼品赠送。
◆将红色暴鲤龙的鳞片（あかいウロコ

符（おまもりこばん）

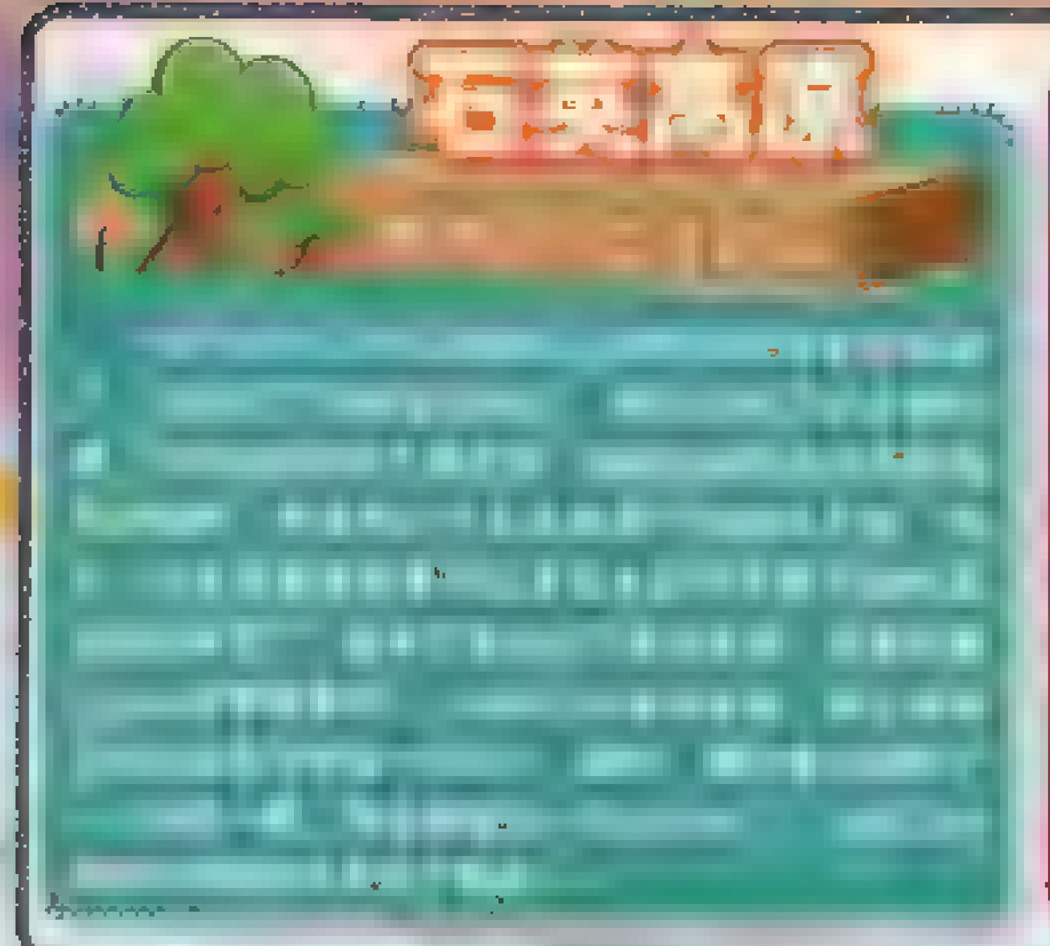
冰雪之花（グラシデアのはな）

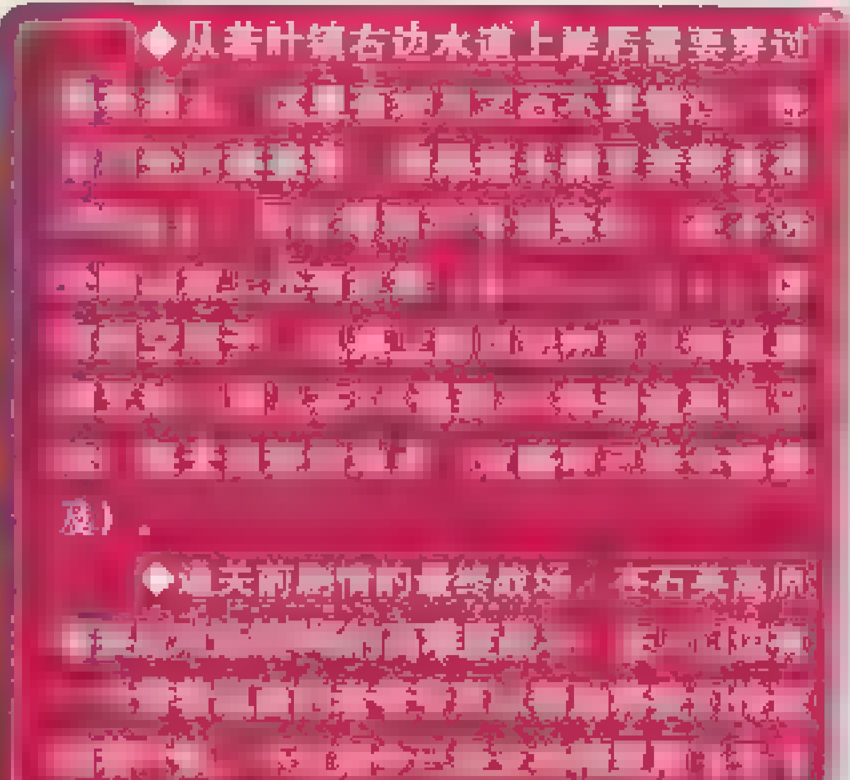
顺时针旋转

的是普通的迷你龙

◆镇上有一间回忆小屋，如果有心之鳞片

铃之塔
よう おこしやす
うちは まいこの タマオ
やせいの ホウオウの
せい なるほのお!
◆和露琪亚一样，不小心将凤凰打败也没
倍的道具

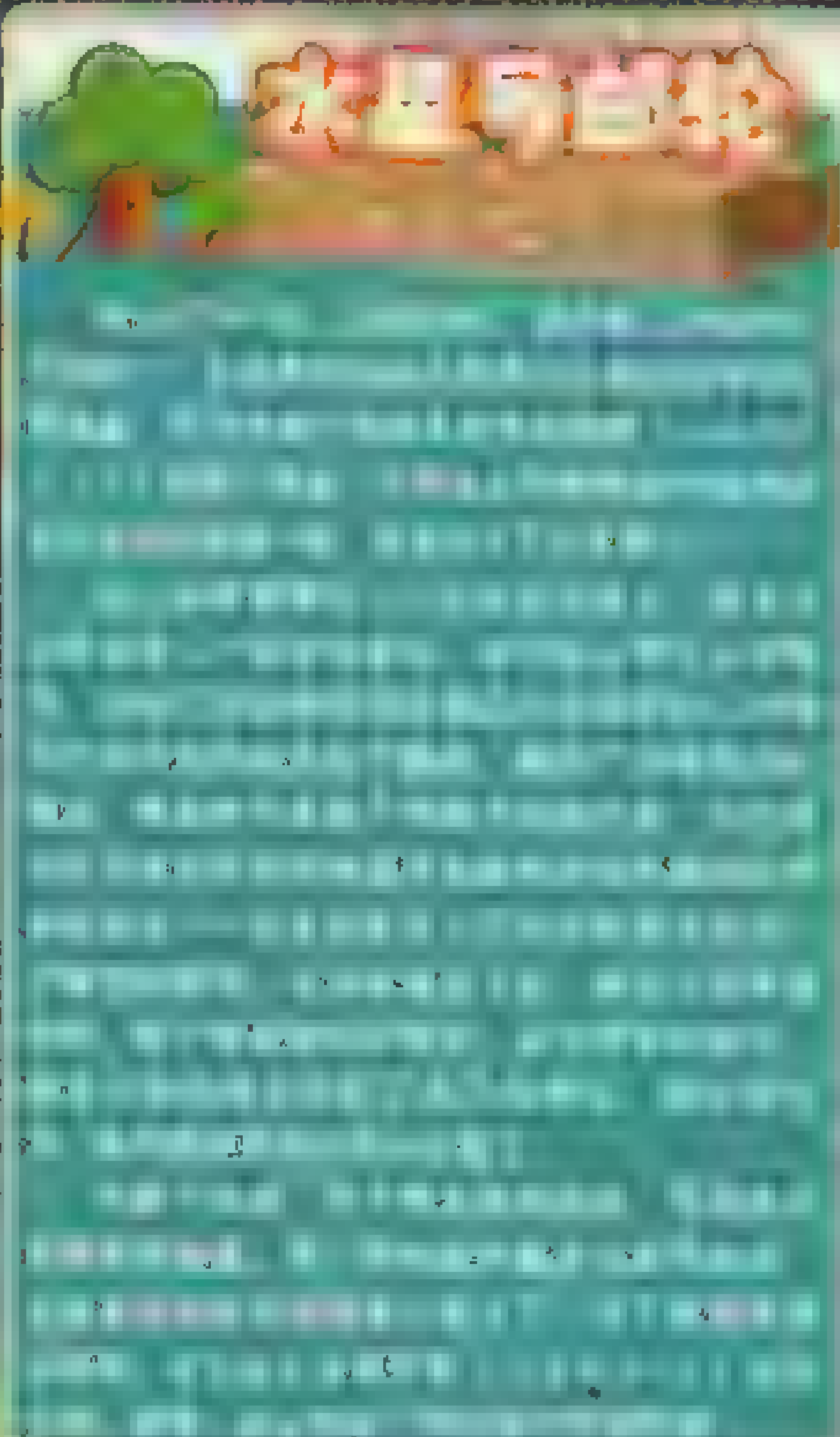




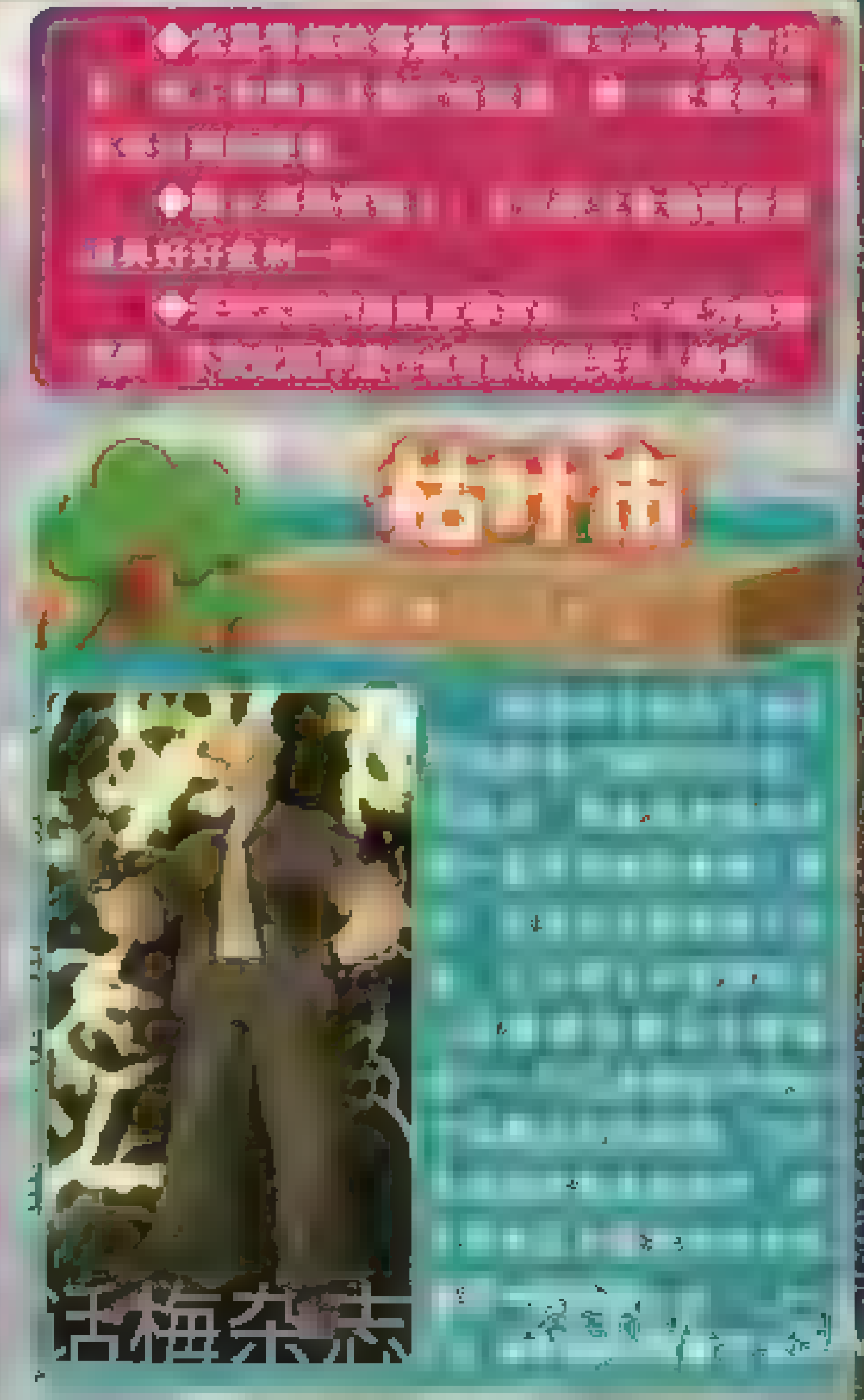
◆从若叶镇右边水道上岸后需要穿过……

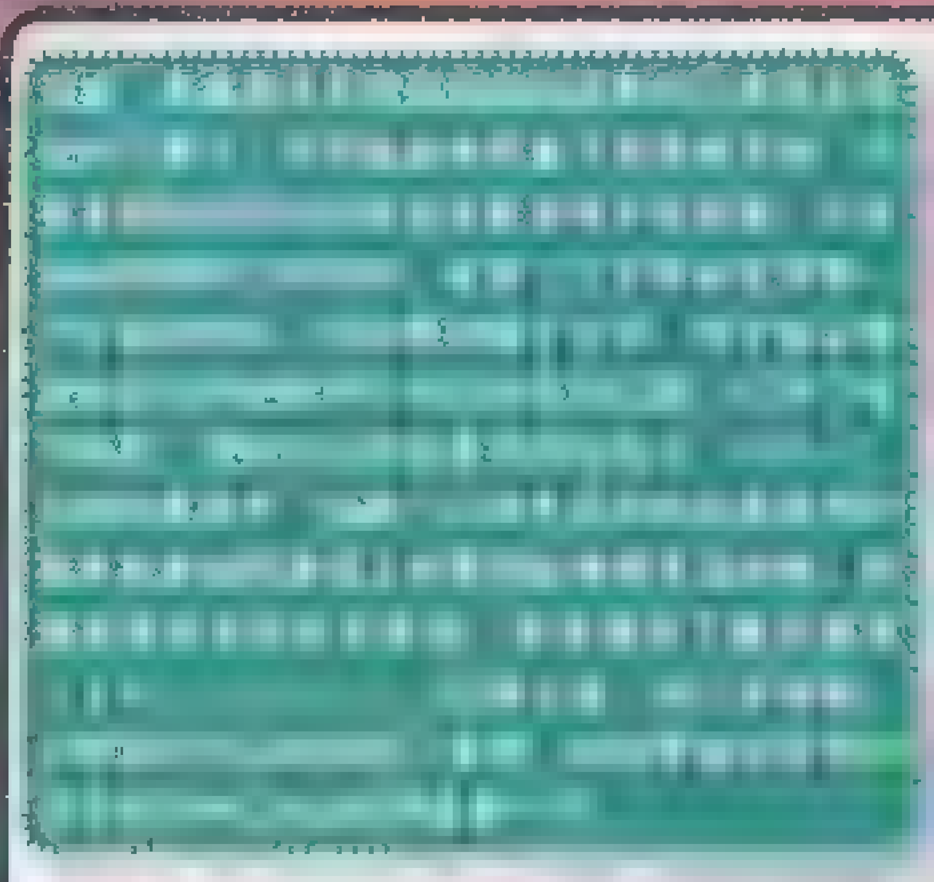
……及）。

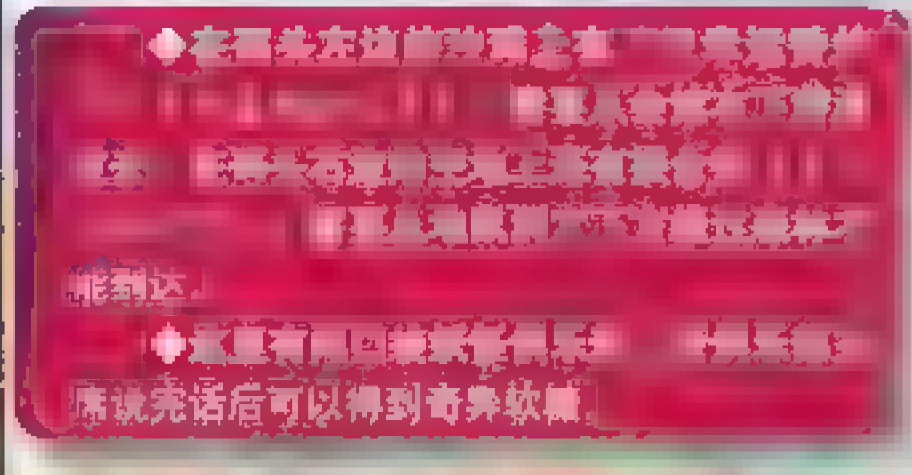
◆通关前剧情的最终战场，在石英高原……



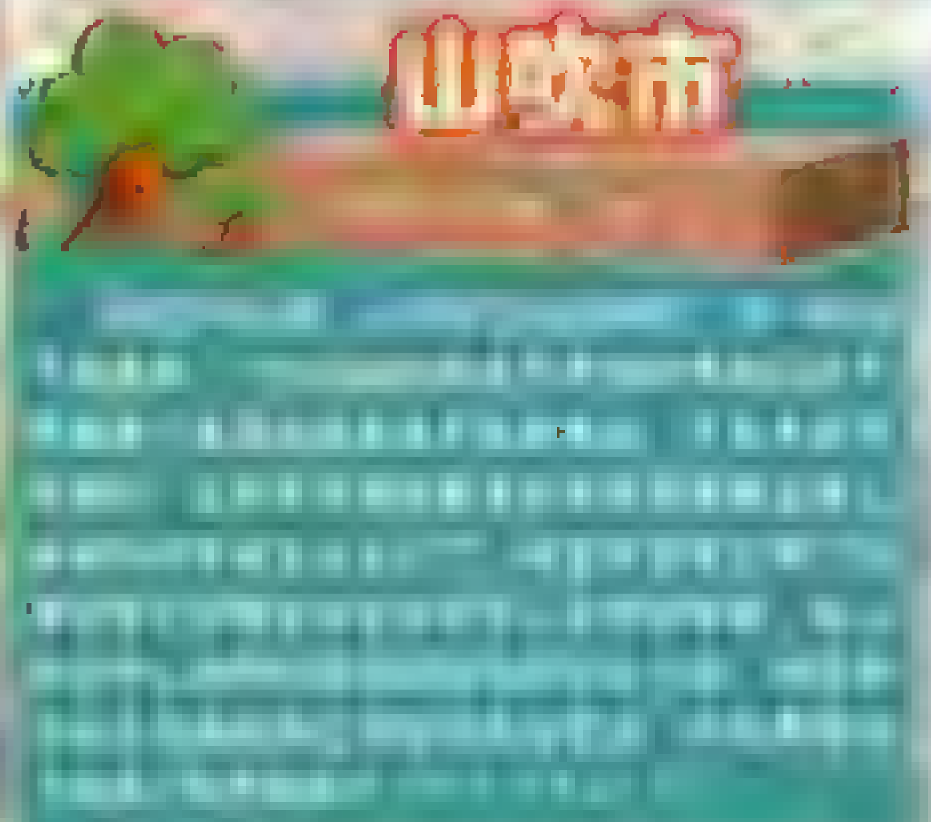
……道具好好看到一……

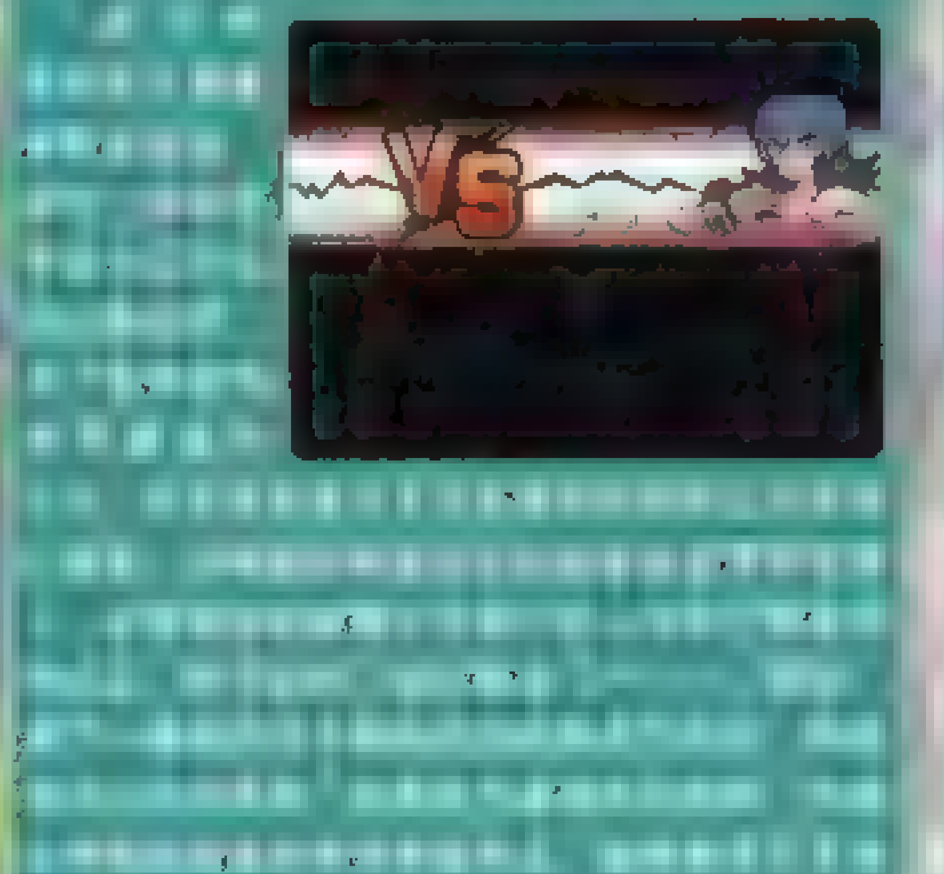


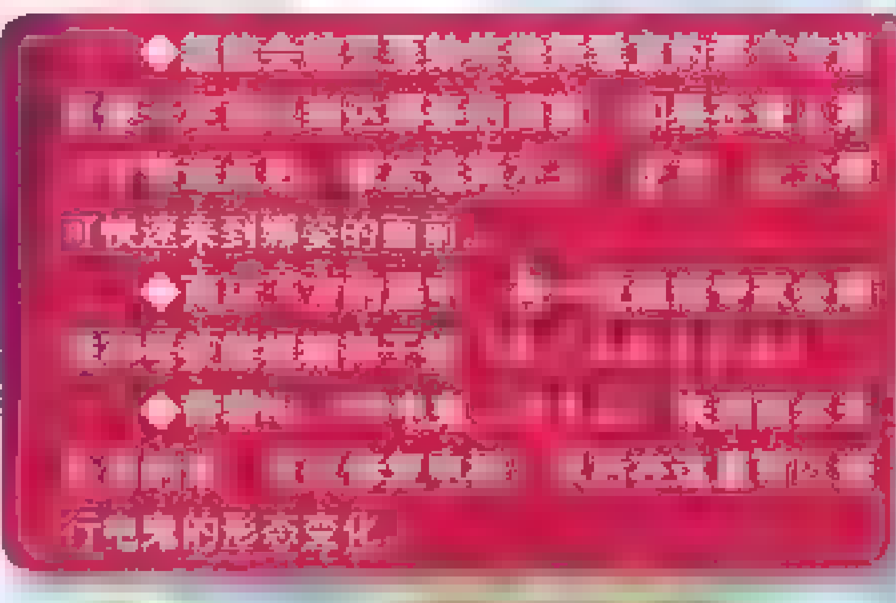


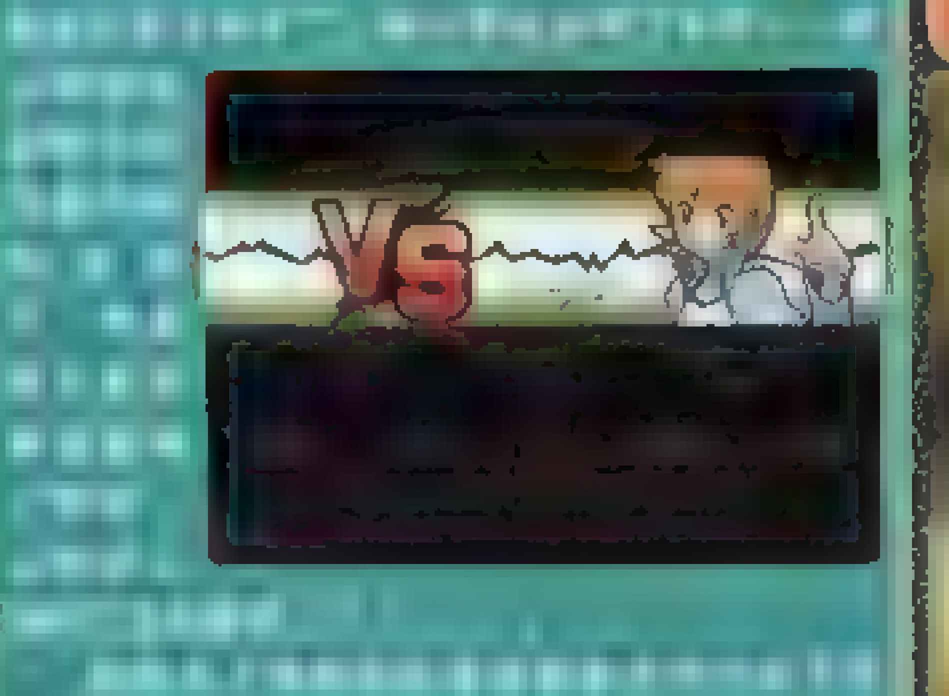


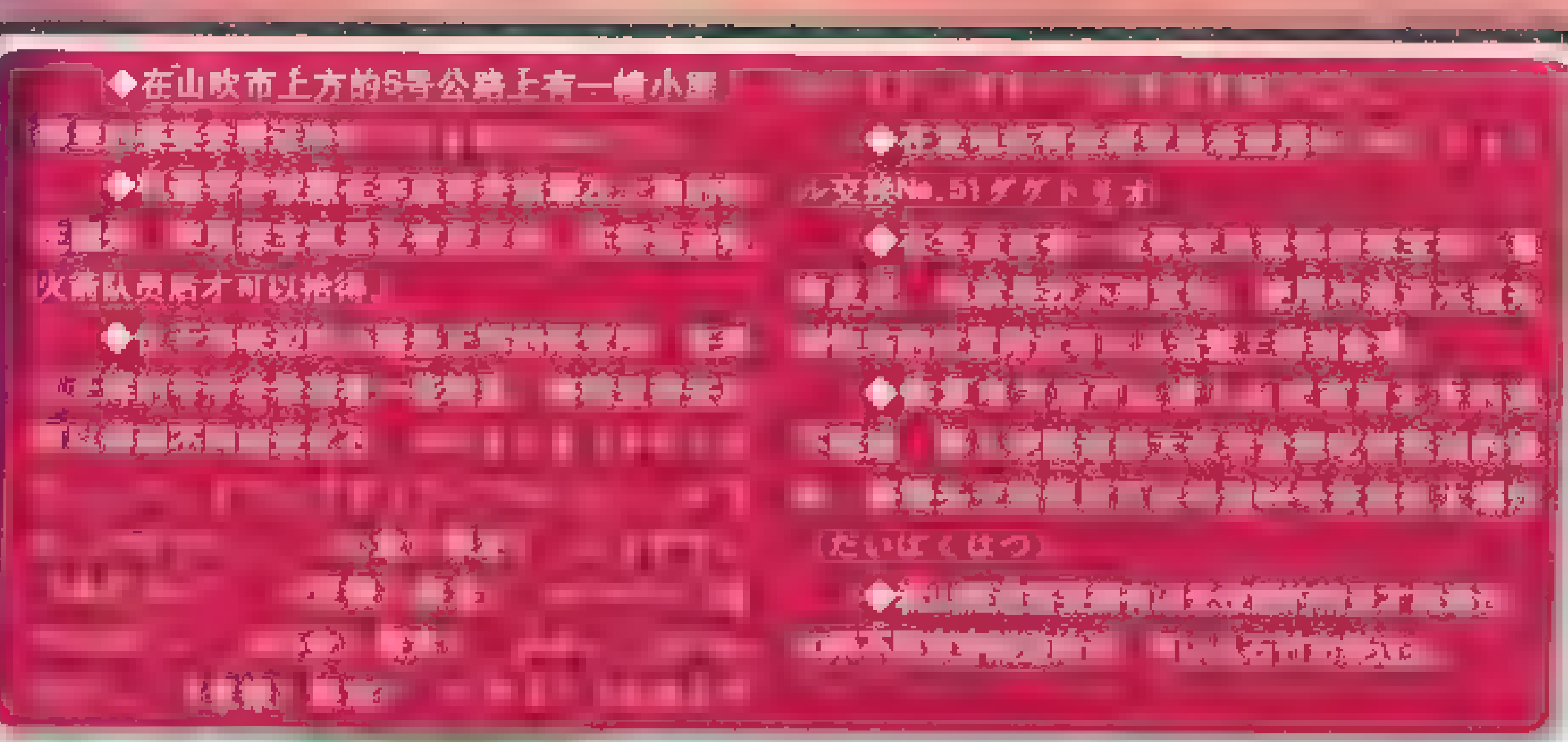
山吹市











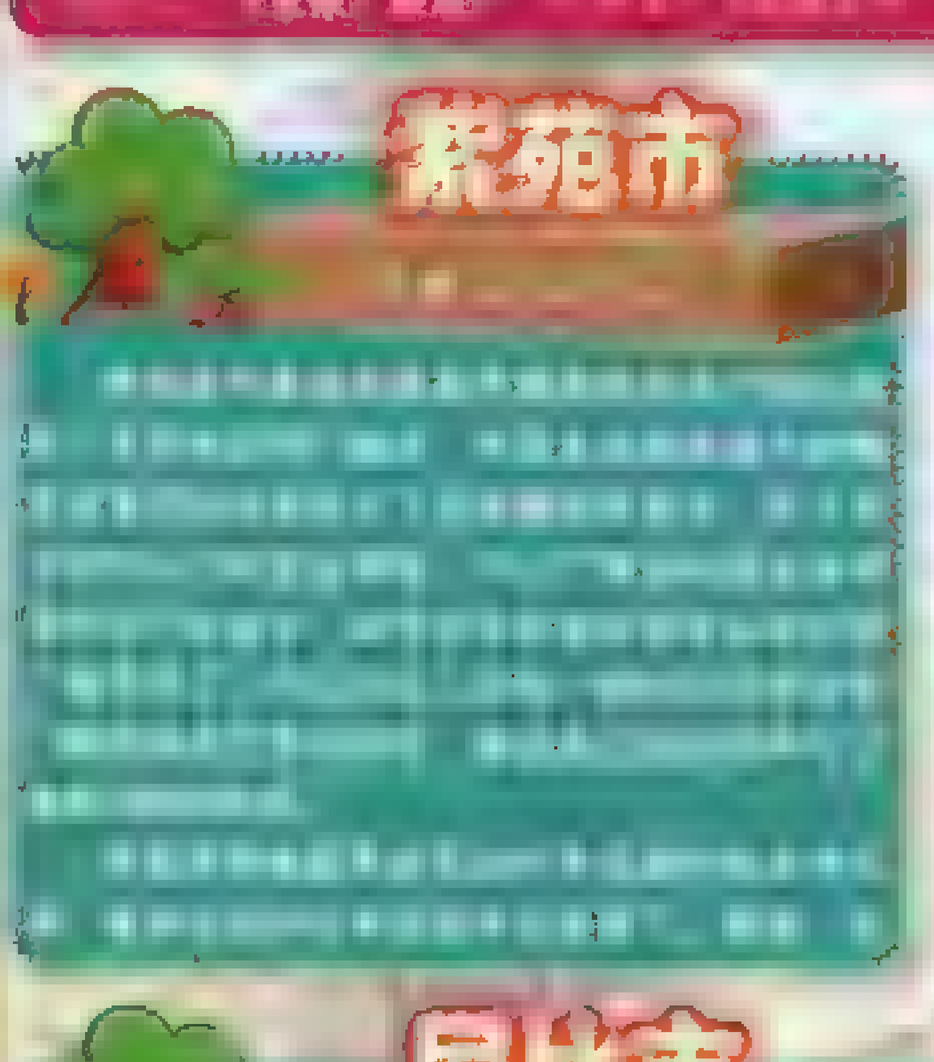
◆在山吹市上方的5号公路上有一棵小……

……火箭队员后才可以抢得。

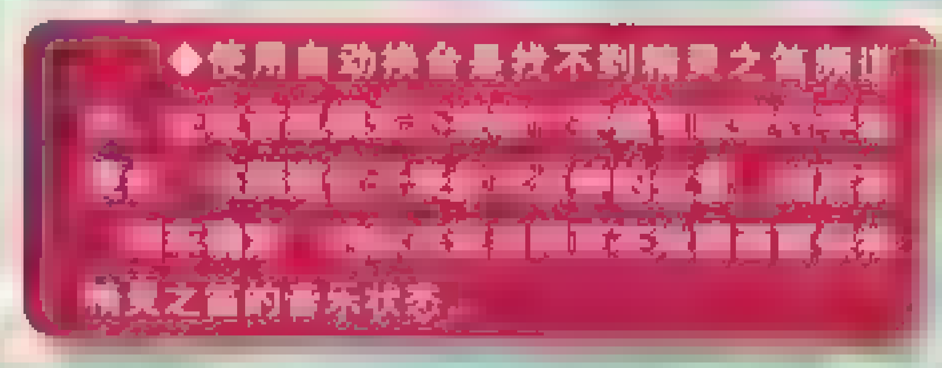
◆在发电所……

……ル交换No.51ダグトリオ

（たいはくはつ）



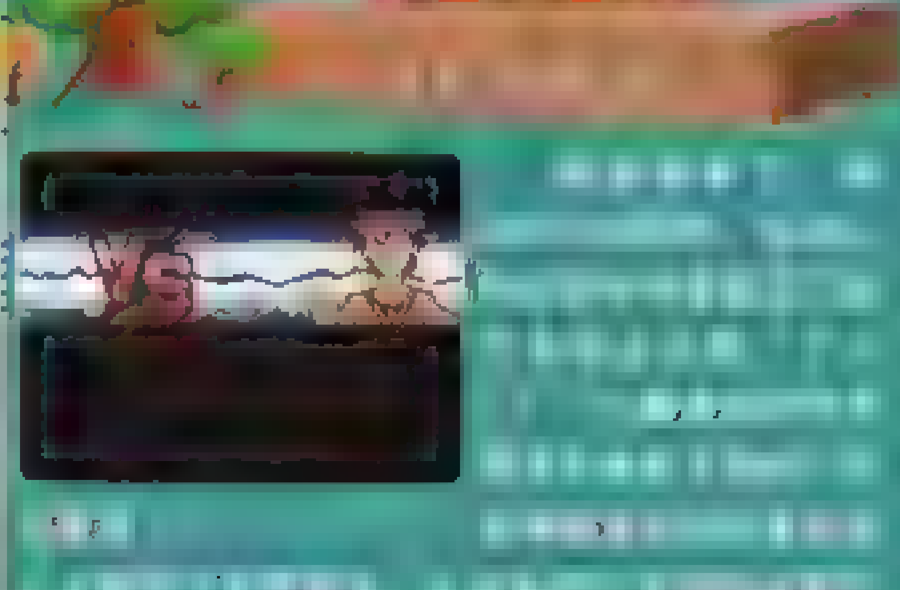
紫苑市

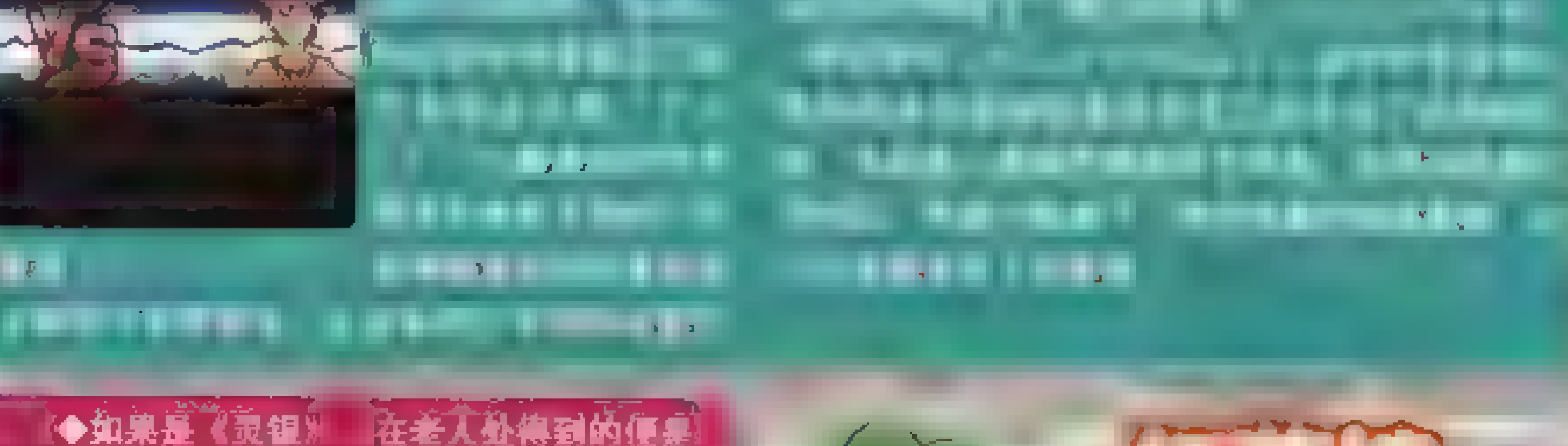


◆使用自动换台是找不到精灵之笛频道……

……精灵之笛的音乐状态。

尼比市





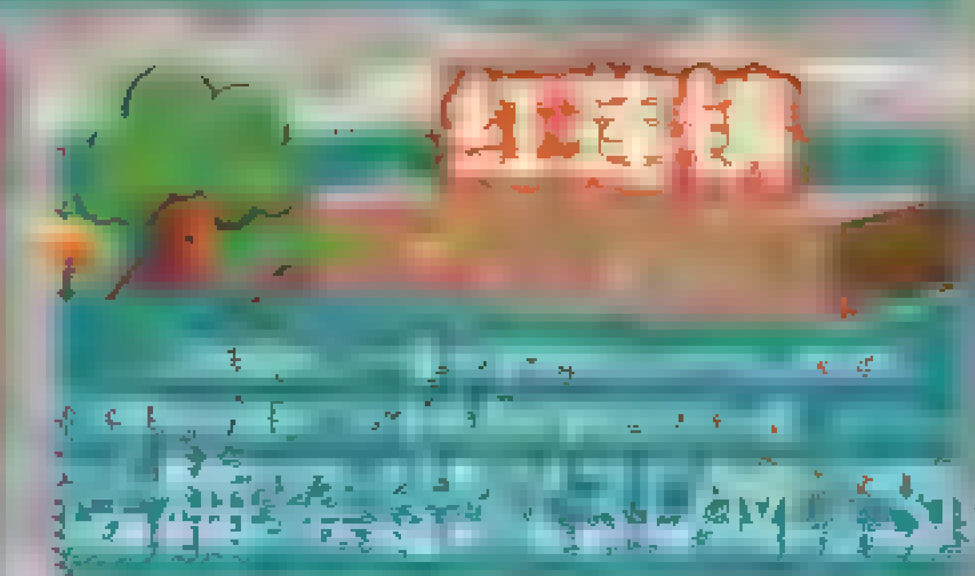
◆如果是《灵银》，在老人处得到的便是七色羽毛（にじいろのはね），随后可以前往铃之塔捕捉凤凰。

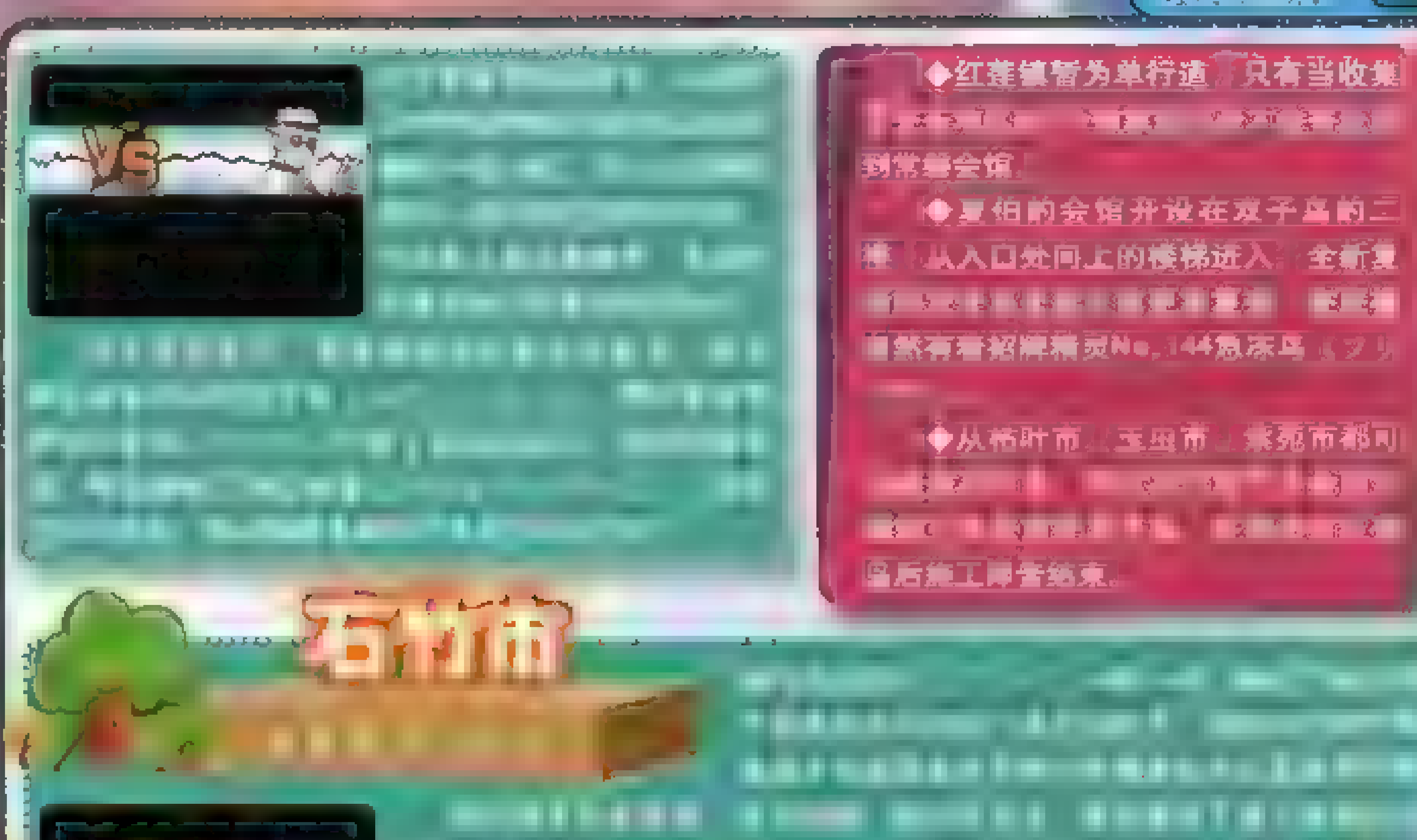
◆如果是……

……漩涡岛捕捉露琪亚。

◆……

……话可以使其改变形态。



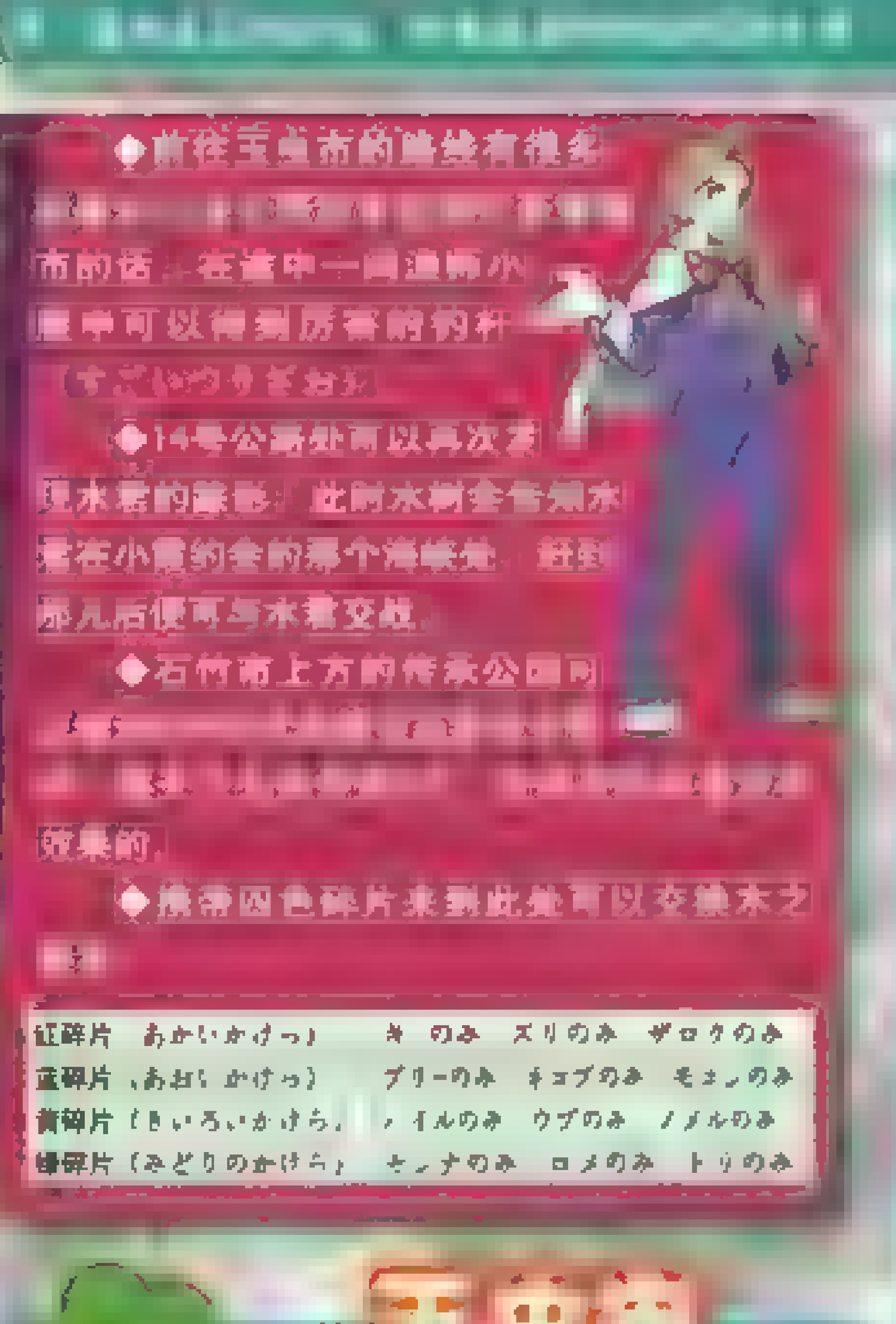


◆红莲镇暂为单行道，只有当收集……到常磐会馆。

◆夏伯的会馆开设在双子岛的二楼，从入口处向上的楼梯进入，全新复……当然有着超梦精灵No.144急冻鸟（フリ……

◆从桧叶市、玉虫市、浅红市都可……后施工即告结束。

石竹市



◆前往玉虫市的路线有很多……市的话，在途中一间渔师小屋中可以得到厉害的钓杆（すごいつりざお）。

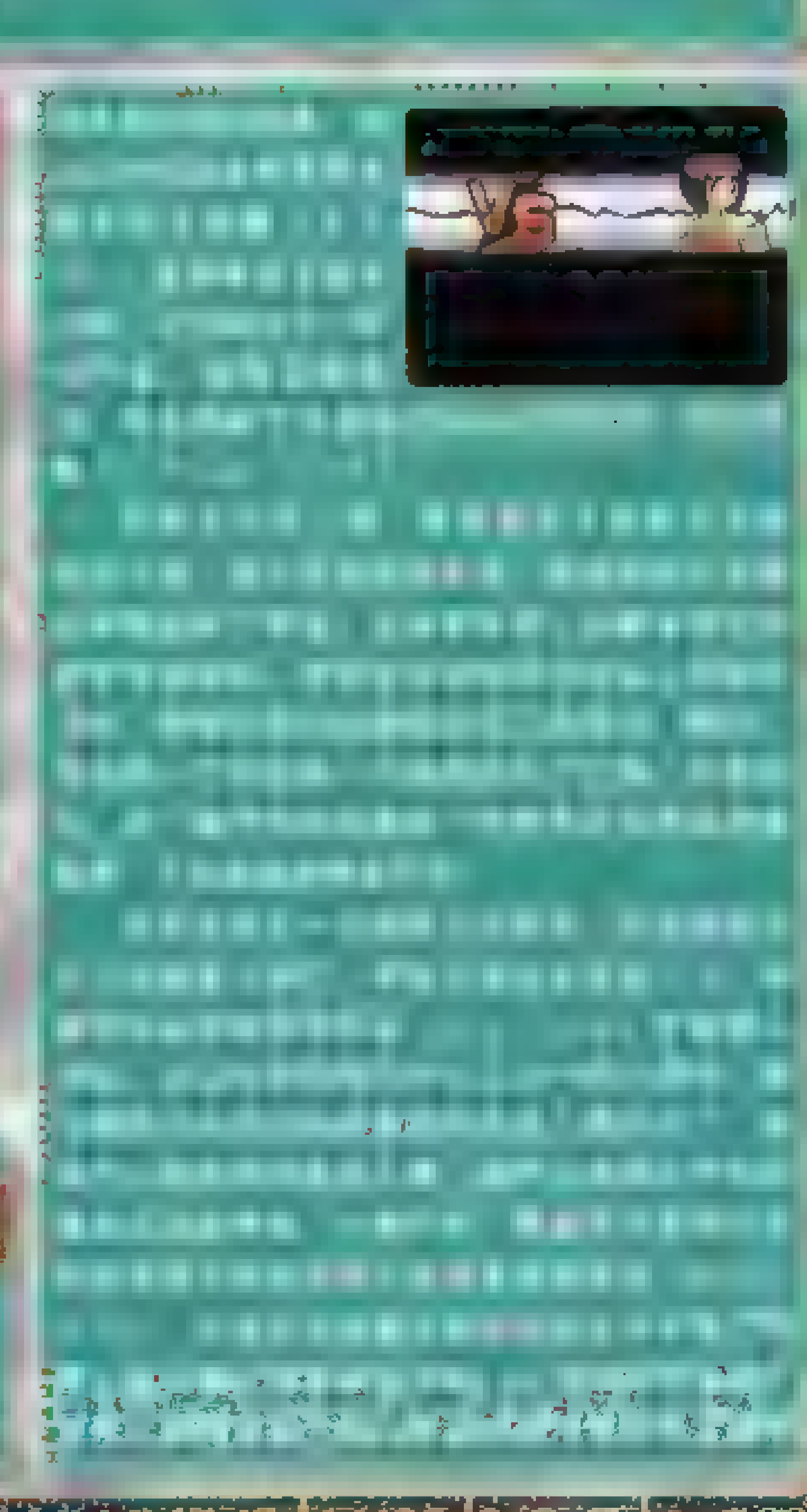
◆14号公路处可以再次发现水君的踪影，此时水君会告知水君在小霞约会的那个海峡处，赶到那儿后便可与水君交战。

◆石竹市上方的传承公园……收集的。

◆携带四色碎片来到此处可以交换木之果。

红碎片	あかいかけら	キーのみ	ズリのみ	ザロクのみ
蓝碎片	あおいかけら	ブリーのみ	チョブのみ	モモンのみ
黄碎片	きいろいかけら	ノイルのみ	ウブのみ	ノメルのみ
绿碎片	みどりのかけら	ナナナのみ	ロメのみ	トリのみ

玉虫市



斯奥格斗馆主李子也在其中

帮助查看精灵能力量的属性

◆山吹市小女孩送乘车证的剧情必须在完成发电站后才会触发

进行游戏

研究篇

本篇涉上的主要是神兽及神秘精灵的取得、以及地点、技生、天王们的重新挑战。更多的研究我们将在以后为您陆续放出，敬请期待！

神兽及隐藏精灵

查看了小红并与大木博士交谈过后，来到城都的精灵老人家中可以得到あいいろのたま（蓝玉，《心金》）或べにいろのたま（红玉，《灵银》），带着

的海皇牙（心金）或古拉顿（灵银）

本上可以很容易地收集到28只

在收集3只安侬以后，一直研究遗迹的学者会

为笔记本添加新的内容

右下 使用技能闪光（フラ

左上 携带No.250凤凰

之石（みずのいし）

时便会出现 和 形状的安侬了。

劲敌们

下面都是游戏中和主角有过一面之交或羁绊不断的馆主级以上的训练师，我们看看通关后，又会发生什么样的故事和战斗

馆主	出现日		出现时间	出现地点	邀战日	邀战时间	
隼人（ハヤト）	周一		12点以后	玉虫市百货大楼四楼	周六	4点至10点	
阿笔（ツクシ）	周四		全天	常磐森林近常磐市入口	周四	10点至20点	
小茜（アカネ）	每天		12点至16点	黄金市百货大楼六楼	周六	10点至20点	
松叶（マツバ）	周[illegible]	周[illegible]	全天	铃之奇至铃之塔间的小道	周[illegible]	0点至4点	20点至24点
四岛（シジマ）	每天		全天	浅葱市会馆1層的四岛夫人	周[illegible]	0点至4点	20点至24点
蜜柑（ミカン）	每天		13点至14点	浅葱市食堂	周三	10点至20点	
柳（ヤナギ）	每天		6点至10点	愤怒湖西南角	周一	4点至10点	
伊吹（イブキ）	每天		8点至9点	龙之穴 必须进行完与黑巴鲁的联手战斗	周五	0点至4点、	20点至24点
小刚（タケシ）	每天		12点至15点	地鼠洞穴近尼比市出口处	周六	0点至4点	20点至24点
小霞（カスミ）	每天		16点至18点	25号道路的约会地点 必须收服或消灭水君	周三	4点至10点	
马志士（マチス）	每天		9点至12点	发电场外的草丛，必须收服闪电鸟且队首精灵为皮卡丘	周五	4点至10点	
艾莉嘉（エリカ）	周六	周日	14点至17点	玉虫市GYM上方的[illegible]边	周日	4点至10点	
杏子（アンズ）	每天		16点至18点	冠军之路的预检处	周一	10点至20点	
娜姿（ナツメ）	周五		全天	浅葱市水里号码头	周日	10点至20点	
夏伯（カツラ）	周[illegible]		全天	红莲岛	周二	10点至20点	
小茂（グリーン）	每天		15点至16点	真新镇[illegible] 只能[illegible] 与姐姐对话	周日	0点至4点	20点至24点

资料馆

附属效果图表

近身　标注本记号的技能为近身攻击，在近身攻击的情况下，可能会受到静电、孢子、鲨鱼皮、毒针、火焰身体、魅惑身躯等特性的影响

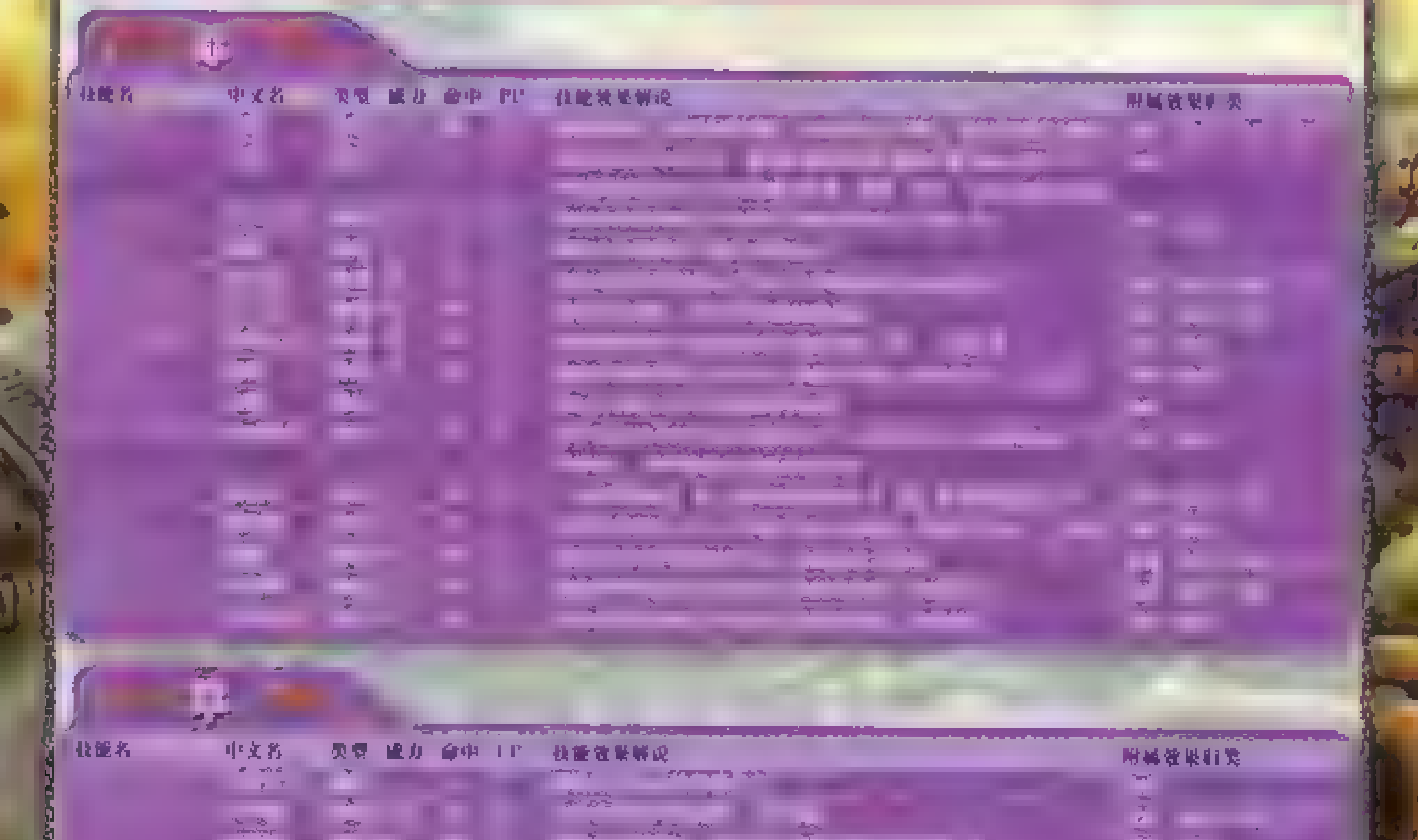
守护　在甲方在使用了守护（まもる）和见切（みきり）的情况下，乙方如果使用标[illegible]会产生效果

反射　在甲方使用魔装反射（マジックコート）的情况下，乙方如果使用标有本记号的技能，此技能的效果将反射到乙方自己身上

抢夺　在甲方使用强夺（よこどり）的情况下，乙方如果使用标有本记号[illegible]

学舌　标注本记号的技能表示可以被技能鹦鹉学舌（オウムがえし）所模仿

王印　标注本[illegible]示在携带[illegible]おうじゃのしるし）和锐利之牙（するどいキバ）时，在优先于对手发动攻击且命中的情况下，定几率会令对手陷入害怕状态



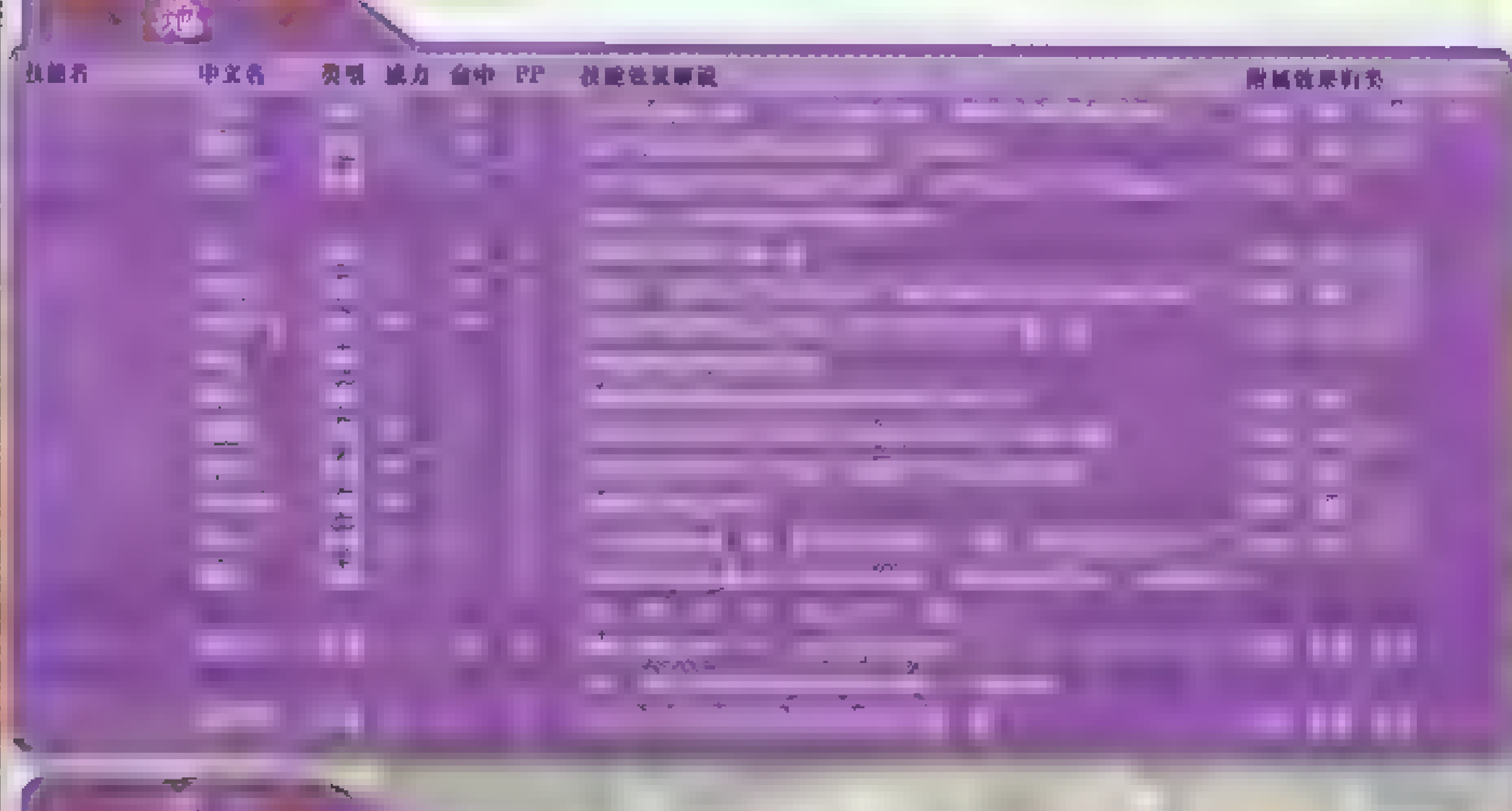
技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附属效果种类
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附属效果种类
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附加效果归类
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

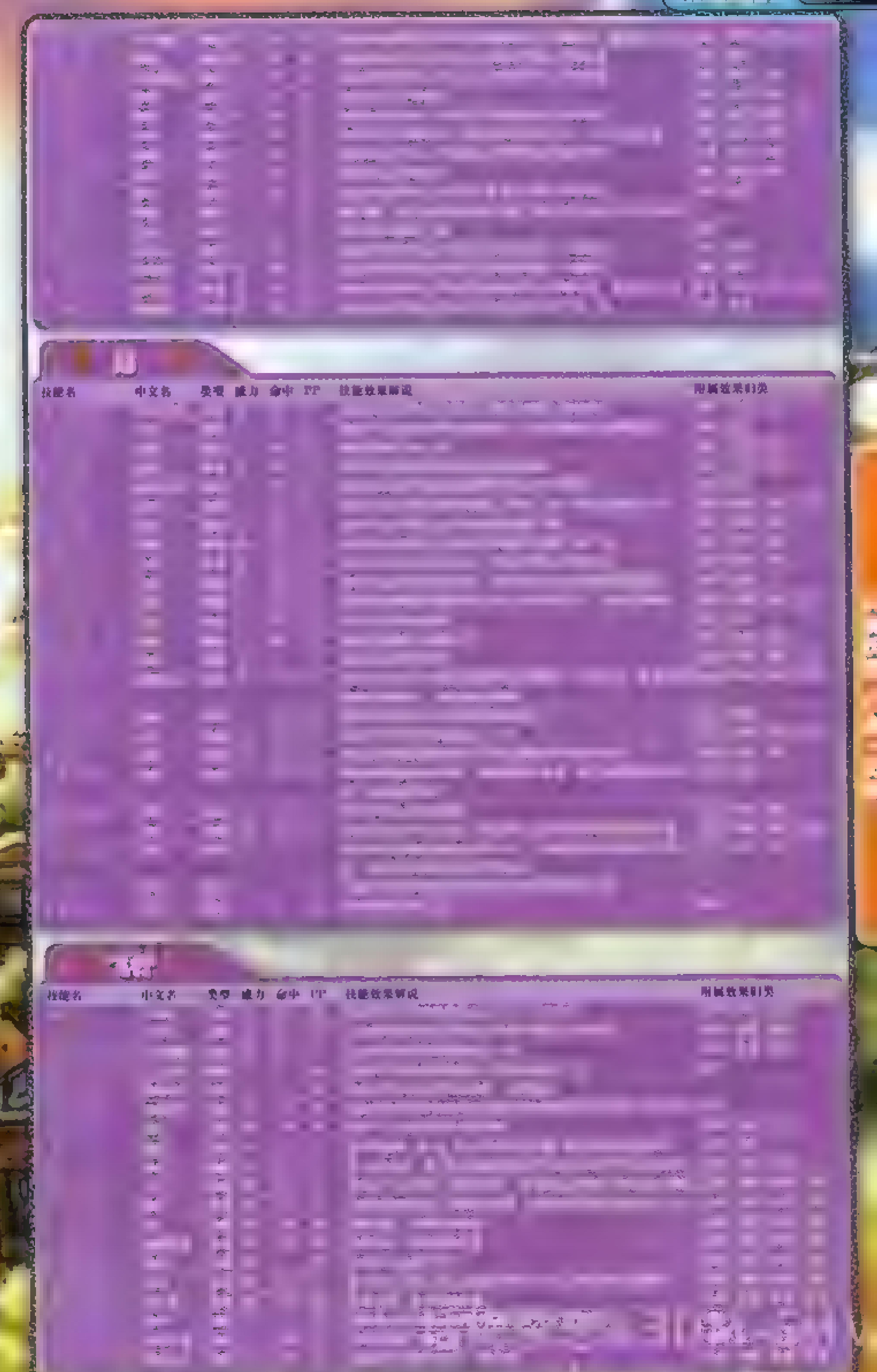
技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附加效果归类
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附属效果判类
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



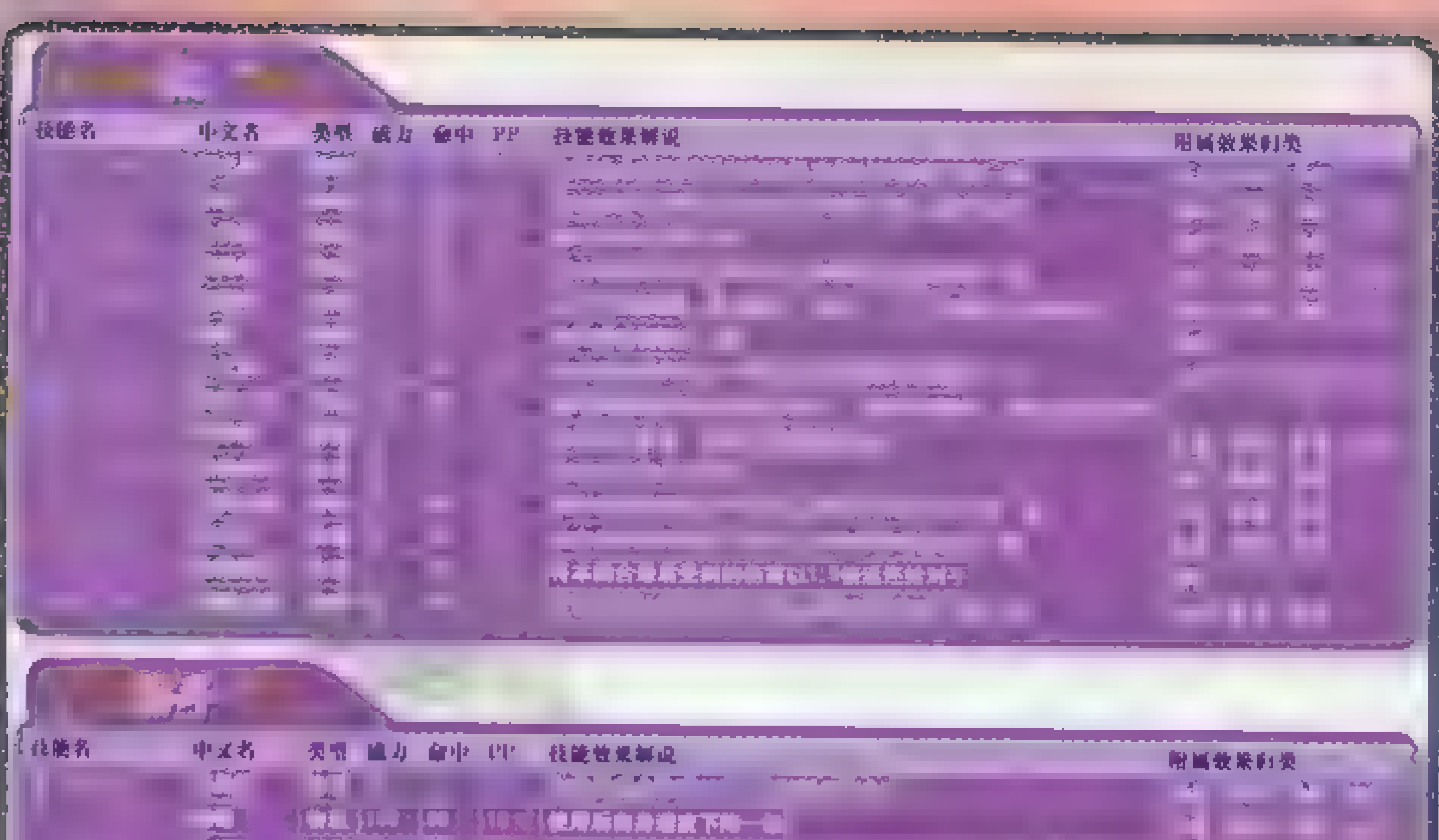
技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附属效果判类
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附属效果判类
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



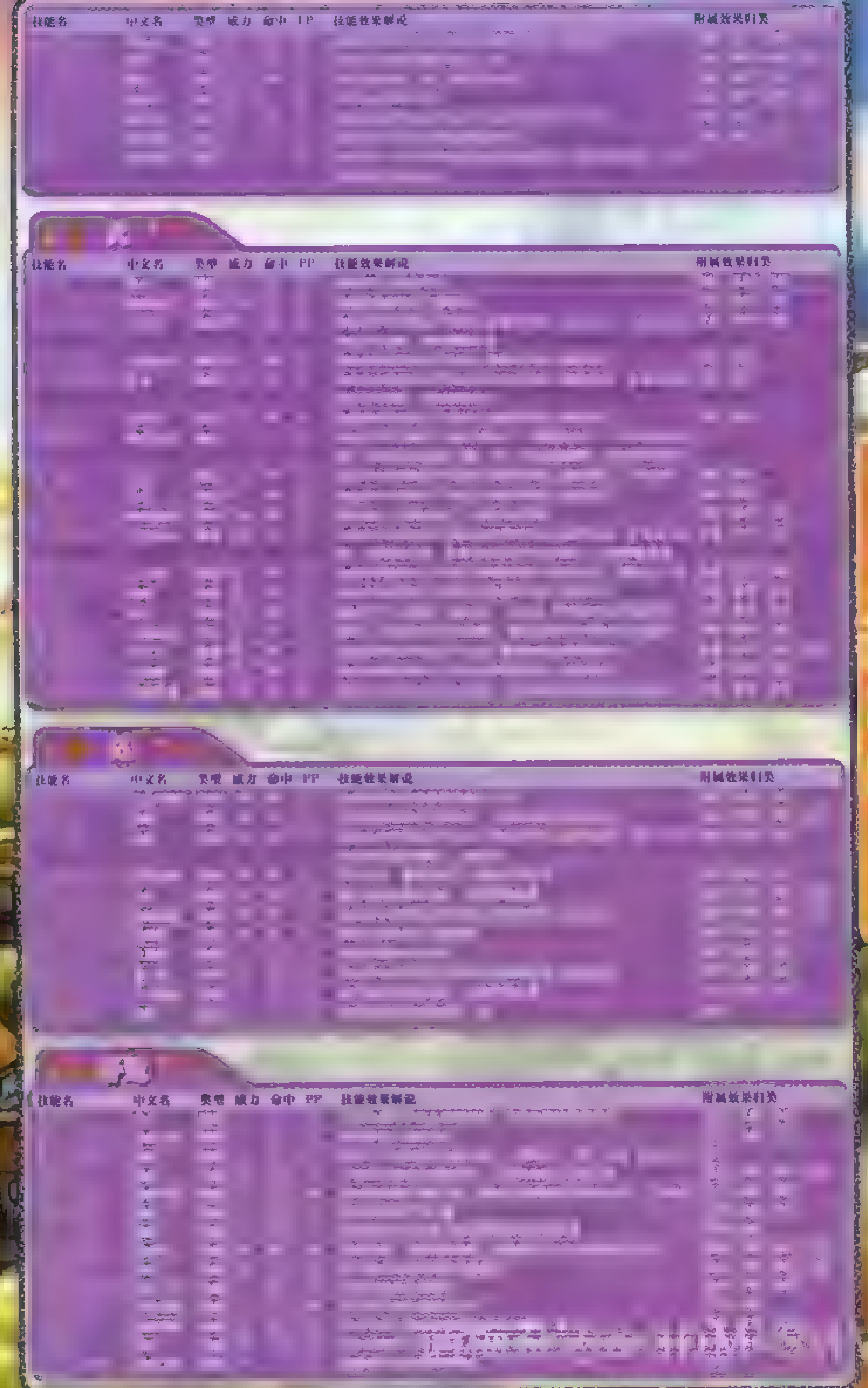
技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附属效果归类
[illegible]							

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附属效果归类
[illegible]							



技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附属效果归类
スカイアッパー	天升拳	格斗	85	90	15	能打中飞天的精灵	近身
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	100	30	连续两次攻击对手	近身
はどうだん	波动弹	特殊	60	—	20	攻击时必定命中对手	守护
ビルドアップ	巨大化	辅助	—	—	20	使自身攻击与防御提升一级	[illegible]

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附属效果归类
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

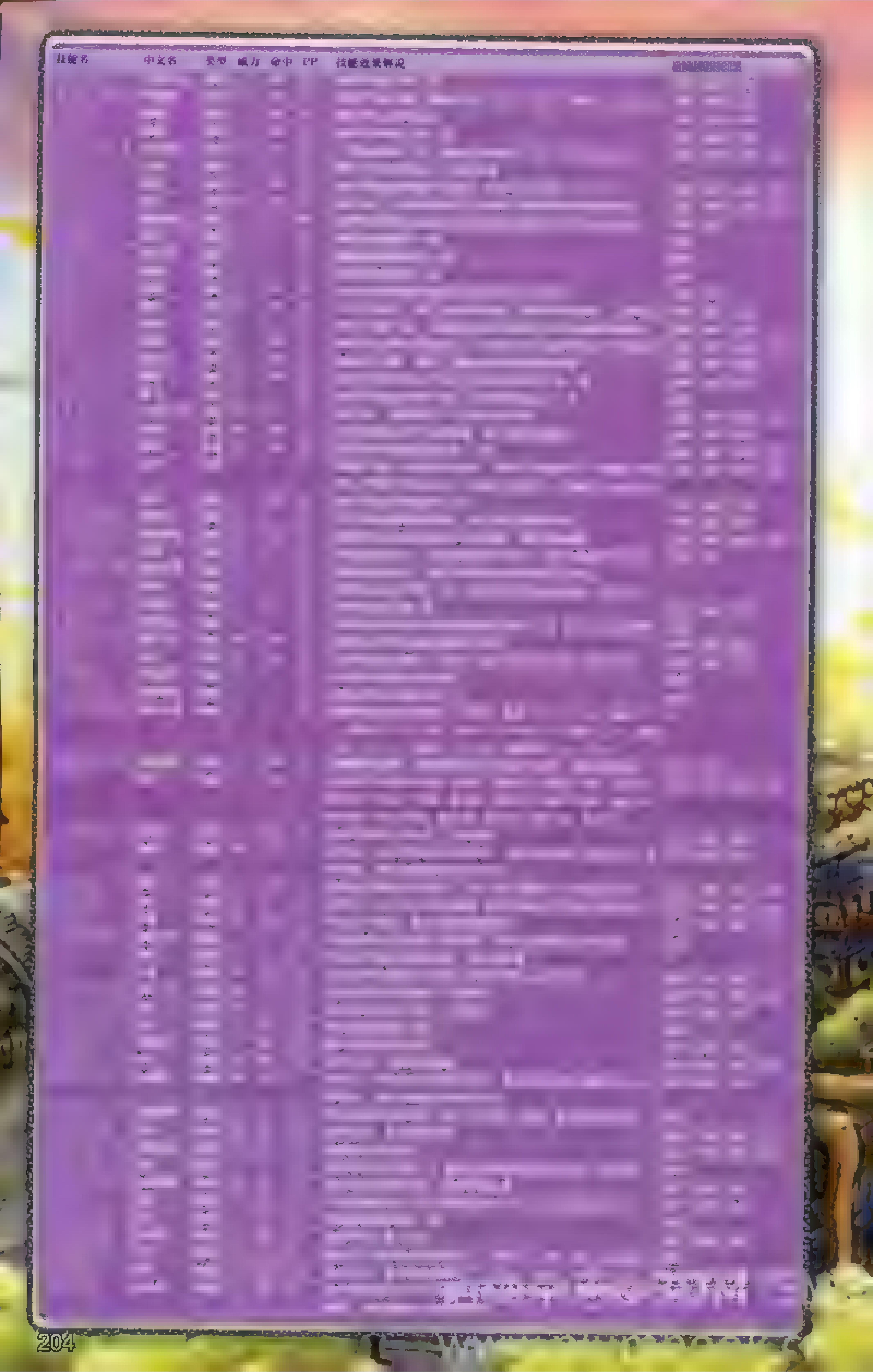


技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附属效果归类
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附属效果归类
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附属效果归类
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附属效果归类
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

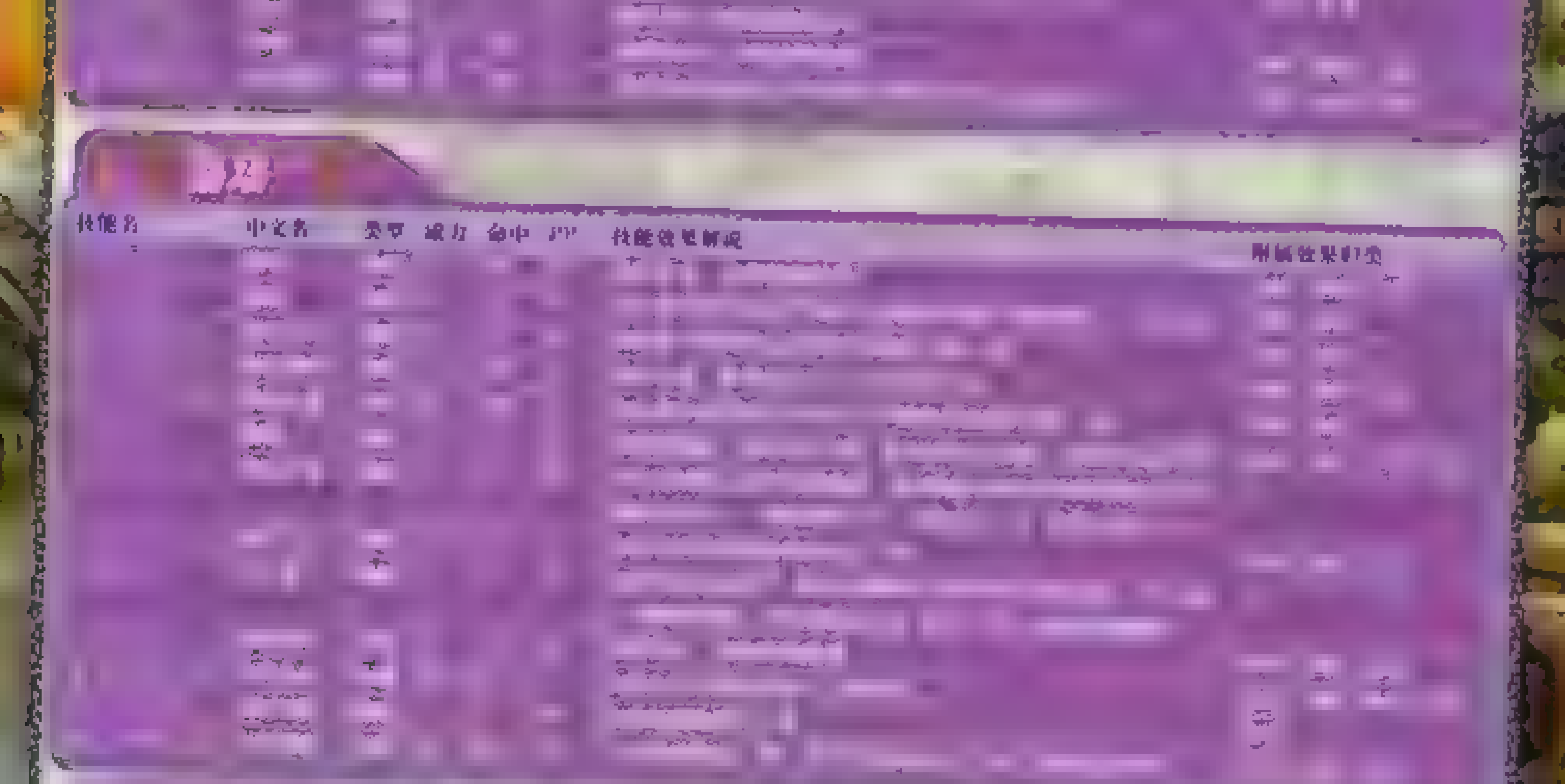


技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附加效果对象
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附属效果归类
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附属效果归类
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附属效果归类
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	技能效果解说	附属效果归类
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

道具名	威力	道具名	威力	道具名	威力	道具名	威力
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

属性	体力	攻击	防御	速度	特攻	特防	属性	体力	攻击	防御	速度	特攻	特防	属性	体力	攻击	防御	速度	特攻	特防
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

No	树果名	技能属性	威力	No	树果名	技能属性	威力	No	树果名	技能属性	威力	No	树果名	技能属性	威力
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

特性是精灵种族相关的一个要素，每种精灵最多有两种特性，而每只精灵只有一种特性。以下特性以50音排序，精灵的特性在六项能力的下方，とくせい对应的就是特性。下面就是文中出现的所有特性。

◀这只超音蝠的特性为せいしんりょく，也就是不会陷入害怕状态的精神力。

日文	中文	说明
[illegible]	迟钝	不会陷入着迷状态以及挑衅技能的影响
[illegible]	[illegible]	使陷入睡眠状态的对手每回合损失最大体力[illegible]
[illegible]	[illegible]	自身携带的道具不会被偷取、交换、[illegible]
[illegible]	无天气	在场上时使天气的变化无效
[illegible]	无防守	使场上双方的攻击都能必定命中对方，[illegible]
ノーマルスキン	普通皮肤	使出的技能全部变成普通属性
[illegible]	[illegible]	烈日天气下攻击[illegible]提升50%
[illegible]	神奇守护	只有产生克制效果的技能才会受到伤害
[illegible]	[illegible]	不会陷入睡眠状态
[illegible]	[illegible]	不会受到地面技能的影响

日文	中文	说明
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	损失最大体力值的1/4
[illegible]	[illegible]	冰雹天下使回避率提升25%
[illegible]	[illegible]	使自身攻击力翻倍
[illegible]	叶子守护	烈日天气下，自身不会陷入异常状态

游戏的进步比想象中的要大很多，太多意外的惊喜了。带着精灵闲庭信步在野外，听着熟悉悠扬的音乐，去捉精灵、去练级，这种熟悉温馨但又饱含新意的感觉一直相伴。游戏每一天的事情也非常丰富，[illegible]计步器[illegible]一定要[illegible]计步器的正版来好好感受一下

ys seven

由Falcom公司出品的人气A·RPG“《伊苏》系列”在PC平台上可算是备受瞩目，经过几次成功的复刻后，该系列最新作终于选择了PSP平台首发，可以说这是系列从PC到掌机的一个转变，也可以看得出Falcom逐渐把重点放在了家用机市场，这也自然意味着将来可以玩到更多该公司在PSP上的原创优秀作品。

PLAYSTATION PORTABLE

伊苏7

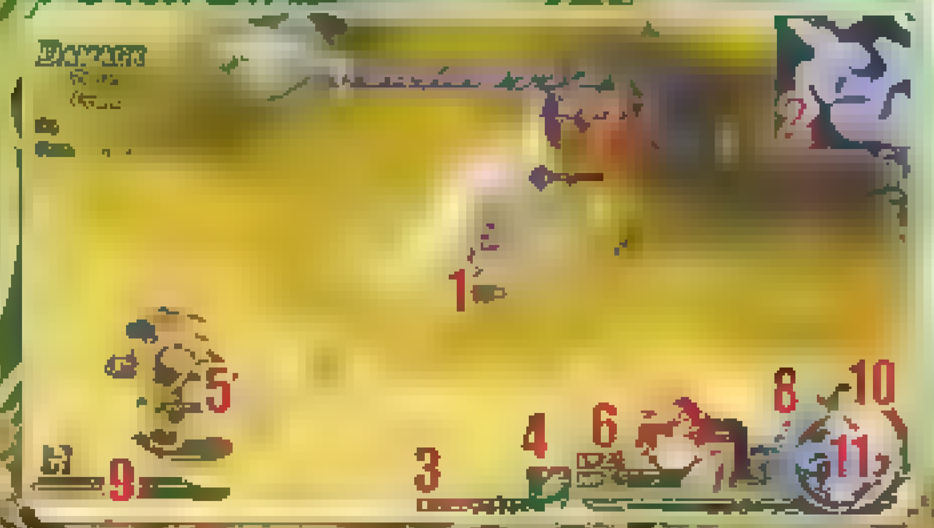
人	6090日元	无对应周边

游戏操作

十字键 滑杆	移动
□	切换控制角色
△	使用道具
○	普通攻击
×	躲避
L	必杀技
R	配合□、△、○、×键使用发动技能
SELECT	查看大地图
START	菜单/暂停（BOSS战中）

状态栏

1.操作角色	[illegible]	[illegible]
2.小地图	[illegible]	[illegible]
3.金钱	[illegible]	[illegible]
4.[illegible]	[illegible]	[illegible]
5.[illegible]	[illegible]	[illegible]
6.[illegible]	[illegible]	[illegible]



菜单介绍

EQUIP	[redacted]
PARTY	[redacted]
INVENTORY	查看道具
OPTION	调整视角、设定同伴攻击方针等
FILES	储存、读取记录

基本战斗介绍

“《伊苏》系列”一贯对操作要求非常高，而本作在加入了许多新要素后使得战斗变得更加爽快华丽，接下来就简要介绍一下战斗的一些基本要素。

普通攻击	最常用到的攻击方式，攻击速度快，攻击力受人物能力数值影响，吸取SP值少
蓄力攻击	长按○键等待聚气成功后松开○键即可发动攻击，命中敌人后可蓄积大量SP，获得风之[redacted]
回避	快速翻滚以躲避敌人的攻击，游戏中经常会用到
切换角色	出战角色最多为三人，战斗或非战斗中都可[redacted]
使用技能	不同的武器拥有各自的武器技能，装备后就可以使用该武器的技能了，通常威力比普通攻击大
必杀技	当必杀槽蓄满之后就可以按L键发动了，第一场BOSS战后获得使用必杀的能力
防御	在敌人攻击的瞬间按下L键就可对敌人的攻击进行防御，防御成功后获得大量SP，失败时受到的伤害增加，防御的持续时间很短，要看准时机再进行防御

攻击属性

根据装备武器的不同，角色的攻击属性会发生变化，某些敌人需要利用克制它属性的攻击才能对其造成有效的伤害。攻击敌人时显示出的数字为黄色代表该属性克制敌人、数字为白色代表双方没有克制关系、为蓝色代表被对方克制，需要立即换属性进行攻击。攻击属性显示在菜单画面人物头像的旁边。

斩	使用刀、枪类角色的通常属性，对软体类敌人攻击有特效
打	使用手甲、锤类角色的通常属性，对铠甲类敌人攻击有特效
射	使用弓、杖类角色的通常属性，对飞行类敌人攻[redacted]
全	主角的最强武器，对所有类型的敌人有特效

道具使用

游戏途中可以获得许多道具，不同的道具用途不一，下面大致介绍一下各大种类的道具。

USE	消耗品，各种回复HP、SP、复活、恢复异常状态的药品都在这两排，第二排最后一个道具为龙仙果，在平原某处获得，使用后攻击敌人时可以查看敌人掉落物品的种类
EVENT	剧情道具，流程中需要使用这些道具才能顺利完成迷宫，获得火之印之后可以查看地图并传送到已开启的石碑处
EQUIP	队伍装备道具，迷宫中有许多对我们不利的陷阱，需要装备上其中的某种道具后才能消除不利状态
SYMBOL	五大龙的印记和秘石，没实际用途

异常状态一览

毒	中毒后HP会不断减少，可使用万能药迅速解除状态
石化	被石化后受到攻击的伤害增加，不断摇动滑杆可[redacted]
冻结	被冻结后受到攻击的伤害增加，不断摇动滑杆可减缓冻结的时间
燃烧	中此状态后HP会迅速减少，不过该状态一般持续的时间都不长
混乱	移动与操作的方向相反
过重	移动速度缓慢，一旦中此状态后建议立即换人
诅咒	一段时间内无法进行任何攻击

技能相关

本作中每个角色的技能都相当丰富，几乎每件武器都拥有独自的技能。装备并使用技能后熟练度会不断增长，当技能升级后就可以永久保留该技能了，即无论装备任何武器都可以使用该技能，因此有了新武器之后第一件事就是将该武器的技能升一级。每个角色最多可同时装备四个武器技能，技能升级之后不但威力会增加，某些技能的攻击次数也会有所提升，因此某些强力技能一定要多使用让它升级，不过越强力的技能消耗SP就越多，如何取舍就是玩家自己要考虑的事了。

其他

整片大陆存在很多石碑，接触石碑后可以回复体力以及解除异常状态，当获得炎之印后还可以通过地图在已开启的石碑之间进行传送，因此要尽量将所有的石碑都开启。

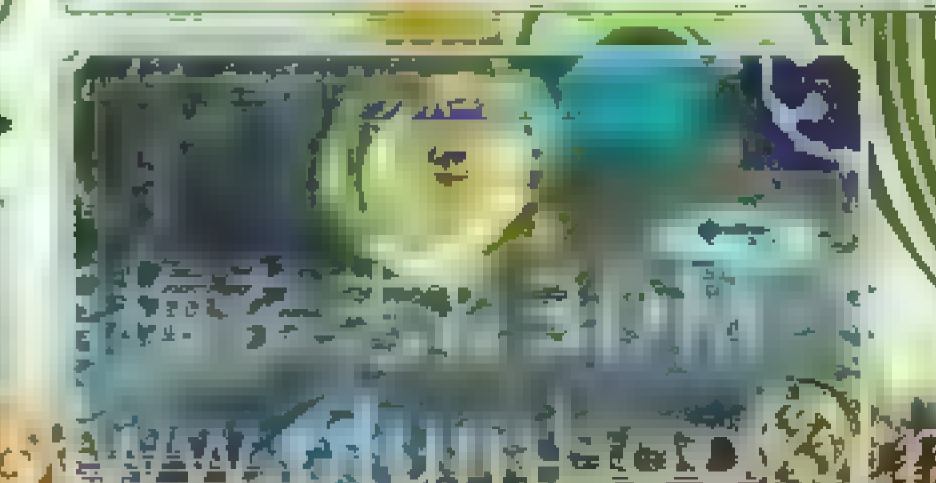
队伍里所有角色都死亡后便会GAME OVER，此时出现的三个选项分别代表：1 从最近的石碑处重新开始游戏（BOSS战时为重新进行战斗），2 读取记录，3 返回游戏标题画面。

各大商店可以购买道具和装备，同时合成也是在商店进行。一般来说合成的物品都比同期出售的商品要好，并且价格十分便宜，因此在选择更换装备时候应该优先选择合成，材料不够时再选择购买，消耗品则推荐直接购买。

战斗时，玩家只能操作一人进行主战，其他两名同伴会根据玩家的行动来进行辅助战斗。玩家进攻时他们也会进攻，玩家使用技能时他们同样也会使用技能，并且不受控制的同伴回避性能非常优秀，许多看似必中的招式对他们来说都能顺利回避，而且就算回避不成功受到的伤害也只是玩家操作角色的一半，因此战斗时几乎不必担心同伴的安危。

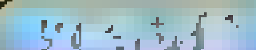
攻击敌人时，敌人的血条上面有一个眩晕槽，会随着我们的攻击而增长，眩晕槽蓄满后敌人会变成黄色的眩晕状态并持续几秒的时间，这时我们就可以招式全开进行痛杀。处于眩晕状态的敌人不但受到的伤害会增加，而且攻击时获得的SP值也会增加。

野外或迷宫里有许多可采集的素材堆，这些素材堆和敌人一样每隔一段时间就会重置（半分钟左右），如果找到了想要的素材堆就可以在那里不断地刷，要是一个地方有多个素材堆那就再好不过了，玩家可以绕着圈地收集素材，还可以顺便打怪练级。素材和怪物的刷新只和时间有关，和切换地图毫无关系。



全分支任务一览

NO 1	ティアの届け物	アルタゴ市の旧市街ティアの家	ティア（对话选择"ティアの代わりに薬を届ける"）	"公王の绍介状"入手后	将"ティアの药"送到シャヌアの里的长老手里	龙气の手
NO 2	アルタゴのおいしい水	アルタゴ市の宿酒场	气さくなマスタ	"公王の绍介状"入手后－前往遗迹岛之前	收集4种类型的水各10个交给NPC	ホークアイⅡ
NO 3	キレイな花の种	アルタゴ市の中央广场	花好きの娘	"公王の绍介状"入手后－前往遗迹岛之前	收集8种类型的花和果实的种子各10个交给NPC	运气のオーブ
NO 4	お嬢样の宝石收集	アルタゴ市の南街区の民家（道具屋的旁边）	高慢なお嬢样	"公王の绍介状"入手后－前往遗迹岛之前	收集4种类型的宝石交给NPC	シールドリングⅡ
NO 5	讲义 アルタゴ各地の民族	アルタゴ市の宿酒场	热心な学者	出斗技场之后	找到森碳石、砂热石、轻灰石后听学者讲关于这三个地方的讲义	达人の心得
NO 6	讲义 巨兽の生态	アルタゴ市の宿酒场	热心な学者	出斗技场之后	找到巨兽の骨、巨兽の背骨、巨兽の体液后听学者讲关于巨兽的讲义	花の勾玉
NO 7	洞窟道の兽退治	アルタゴ市の宿酒场（宿屋内）	冴えない商人	"将军の书状"入手后－打倒岩兽鬼	打败洞穴内的岩兽鬼	パワーリストⅡ
NO 8	钓り竿折れても心は折れぬ	シャヌアの里的河边	稳やかな钓り人	到达シャヌアの里后－前往遗迹岛之前	收集4种类型的木头各10个交给NPC	阳炎のブローチⅡ
NO 9	森の道祖神参り	シャヌアの里的民房内	信心深い老婆	エルク加入队伍后－前往遗迹岛之前	前往シャヌアの森供奉道祖神，需要来回供奉3次，第二次和第三次[redacted]	银蛇の指轮
NO 10	速の药の材料集め	セグラムの里道具店	店主の娘	到达セグラムの里后－前往遗迹岛之前	收集4种类型的花和叶各10个交给NPC	紫电の指轮Ⅱ
NO 11	风车职人のお手伝い	カイロスの里民房内	顽固な老职人	到达カイロスの里后－前往遗迹岛之前	依次收集兽の羽毛、兽の厚皮、兽の薄皮、兽の羽根各10个交给NPC	决死の心得
NO 12	娘の贈り物はいずこ	カイロスの里民房内	优しい父亲	风の圣域完成后－前往遗迹岛之前	在カイロス峡谷西北部找到5个耳饰	活力ベルトⅡ
NO 13	森の道祖神参り 其の二	シャヌアの里的民房内	信心深い老婆	イスカの隠れ里出发后	前往シャヌアの森供奉道祖神，材料需自备	队伍全员の最大HP提高100
NO 14	迷子のピノカト探し	セグラムの里栅栏附近	ピノカト飼いの少年	イスカの隠れ里出发后	找回失踪的7只ピノカト	红の勾玉
NO 15	讲义 アルタゴの五大龙	イスカの隠れ里民房内	真面目な青年研究者	イスカの隠れ里出发后	在龙之灵场找到5大灵石后听学者讲关于龙的讲义	黒のタリスマン
NO 16	灵药の试验调合	イスカの隠れ里工房内	博识な工房长	イスカの隠れ里出发后	合成全部5种灵药	灵气の咒符
NO 17	セグラムの圣なる炎	アルタゴ市的大通り	セグラムの战士长	前往海之灵场前	到セグラムの里的金字塔内取得圣火	紫电の指轮Ⅲ
NO 18	巨兽 一角兽退治	アルタゴ平原北部	－	进入场景后自动接受任务	打倒野外巨兽一角兽	龙珠（队伍装备道具，装备后可以在洞穴内自动回复体力）
NO 19	巨兽 砂食い退治	炎の神殿前	－	进入场景后自动接受任务	打倒野外巨兽砂食い	ドギ的必杀技强化
NO 20	巨兽・大ムカデ退治	セグラム沙漠西南部		进入场景后自动接受任务	打倒野外巨兽大地虫	ガッシュ的必杀技强化



ys seven

流程攻略

笔者通篇选择的是NORMAL难度，如果有玩家选择HARD或者NIGHTMARE，请自行将游戏难度乘以2以及乘以4

阿尔塔戈公国

剧情

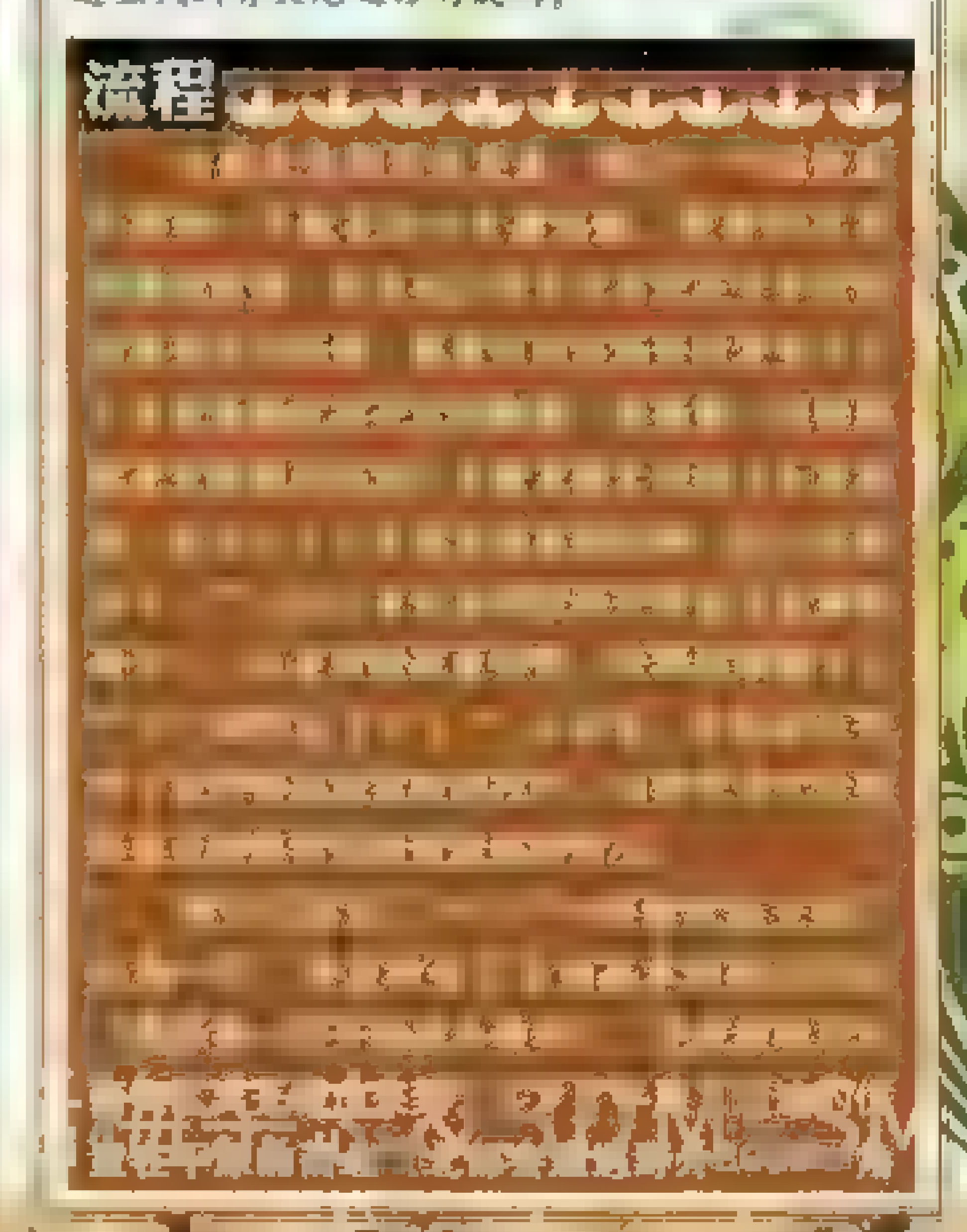
站在船上，远远就能望到一个繁华的城市，那里就是阿尔塔戈公国，他们的龙骑士团可是令罗姆（ロムン）帝国吃尽了苦头。甲板旁边站着的是亚特鲁（アドル）的好搭档多基（ドギ），漫长的海上航行即将结束，紧张刺激的冒险之旅即将开幕。

虽然龙骑士是这个繁华的城市的象征，不过龙骑士团里依然存在着仗势欺人的角色，碰巧这就遇到了一个强迫卖花女和自己约会的千龙长劳多（ラウド）。亚特鲁的强出头显然坏了劳多调戏卖花女的兴致，还没怎么说话，劳多就以罗姆帝国间谍嫌疑犯的身分将亚特鲁和多基给逮捕了。好在这里的国王凯玛尔从他的老友——独眼拉多克（ラドック 那里曾经对红发冒险者亚特鲁有所耳闻，在另一位千龙长赛亚斯（サイアス）的帮助下离开了监狱。

由于双方都有认识的朋友，和国王的聊天十分愉快，因为知道了亚特鲁的身分，国王还特地批准了亚特鲁一行出城的权利，不过需要亚特鲁到城外西北洞里的遗迹去查看一下损坏情况。虽然地震将洞口破坏了一点，不过洞内的情况十分完好，深处的墓碑和亚特鲁产生了共鸣，随后一直巨大的怪兽挡住了亚特鲁的去路。

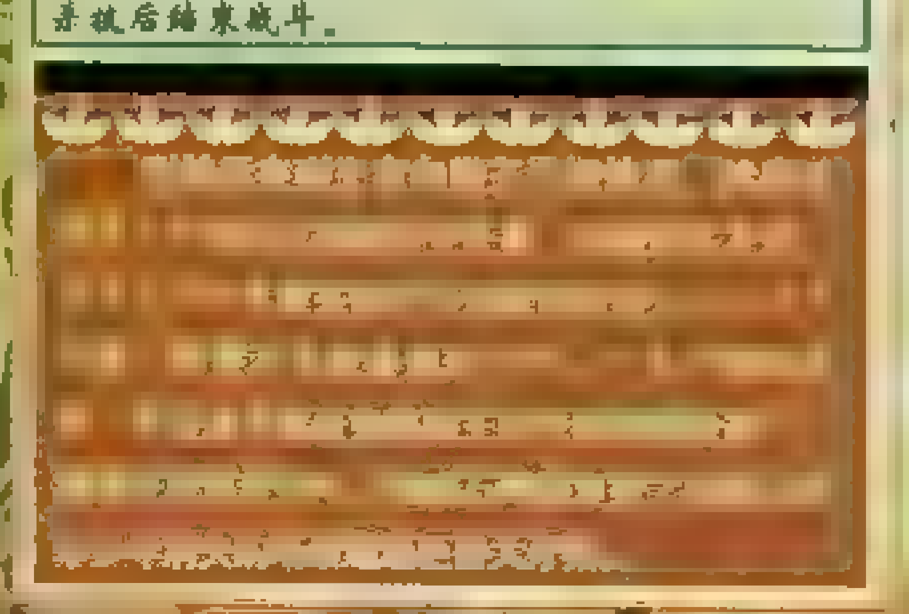
获得了龙之力的亚特鲁虽然成功将巨兽干掉，但最后也因为体力不支而倒下。在卖花女缇娅的帮助下总算是恢复了精神。来到王宫向国王汇报了遗迹的事情后，国王断定亚特鲁是可以继承龙之力的人，同时要求亚特鲁前往树地之龙所守护的夏拉亚村（シャヌアの里），希望他能在这里找到有关龙之力的疑问。

流程



BOSS战 双头龟 ヴェルクレア

虽然是第一场战斗，但难度并不低。双头龟的攻击方式一共有以下几种，右边的头上物件发出紫光后，乌龟的头部会伸长来进行攻击，看准时间躲避即可；左边的头上物件会吐出水泡进行攻击，只要站在最下方就不会受到伤害；出现特写画面后乌龟会使用土属性大范围攻击，地上会出现攻击前的征兆，快速离开地上有征兆的地方即可；当乌龟缩进壳时会进行外围360度旋转攻击，旋转的速度不是很快，利用回避可以轻松躲过；当我们离乌龟比较近的时候，它会突然把头大幅度往左或右偏，然后发出范围攻击，这时只要迅速回到最下方就可以躲过；有时候它还会使用原地旋转攻击，这时要不断往反方向使用躲避快速逃离。当BOSS的HP削减到一定程度时会释放必杀技，这时候会有Rush的提示并且开始读秒，读秒期间BOSS不会做出任何行动，读秒结束后发动范围水属性攻击魔法，同样只要站在BOSS的正下方就可以轻松躲过。只要把握好它的这几个攻击方式对付起来就比较容易了，BOSS攻击之后有较长的空隙供玩家反击，注意攻击时不要贪多，最好打几下就退回到后方等待乌龟发动远程攻击，毕竟这几种远程攻击躲起来比近身攻击容易多了。当BOSS血不多时会进入无敌防御状态，此时攻击就无法对它造成伤害了，一段时间后主角学会必杀技，按下L键释放必杀技后结束战斗。



BOSS战 大牙猪 エスカリオン

由于这个BOSS没有什么大范围的技能，因此大猪比之前的乌龟打起来要容易得多。原地震击、突刺攻击以及喷拳攻击都可以利用躲避轻松脱离攻击范围，带紫光的三连突需要连续向不同方向进行躲避，大猪蓄力后的乱撞攻击没什么规律，站在原地不动看准时机进行防御是个不错的选择，不但不掉血还可以大量回复SP，只要和大猪随时保持一段距离就可以比较轻松地干掉它。

曼奴亚的大树

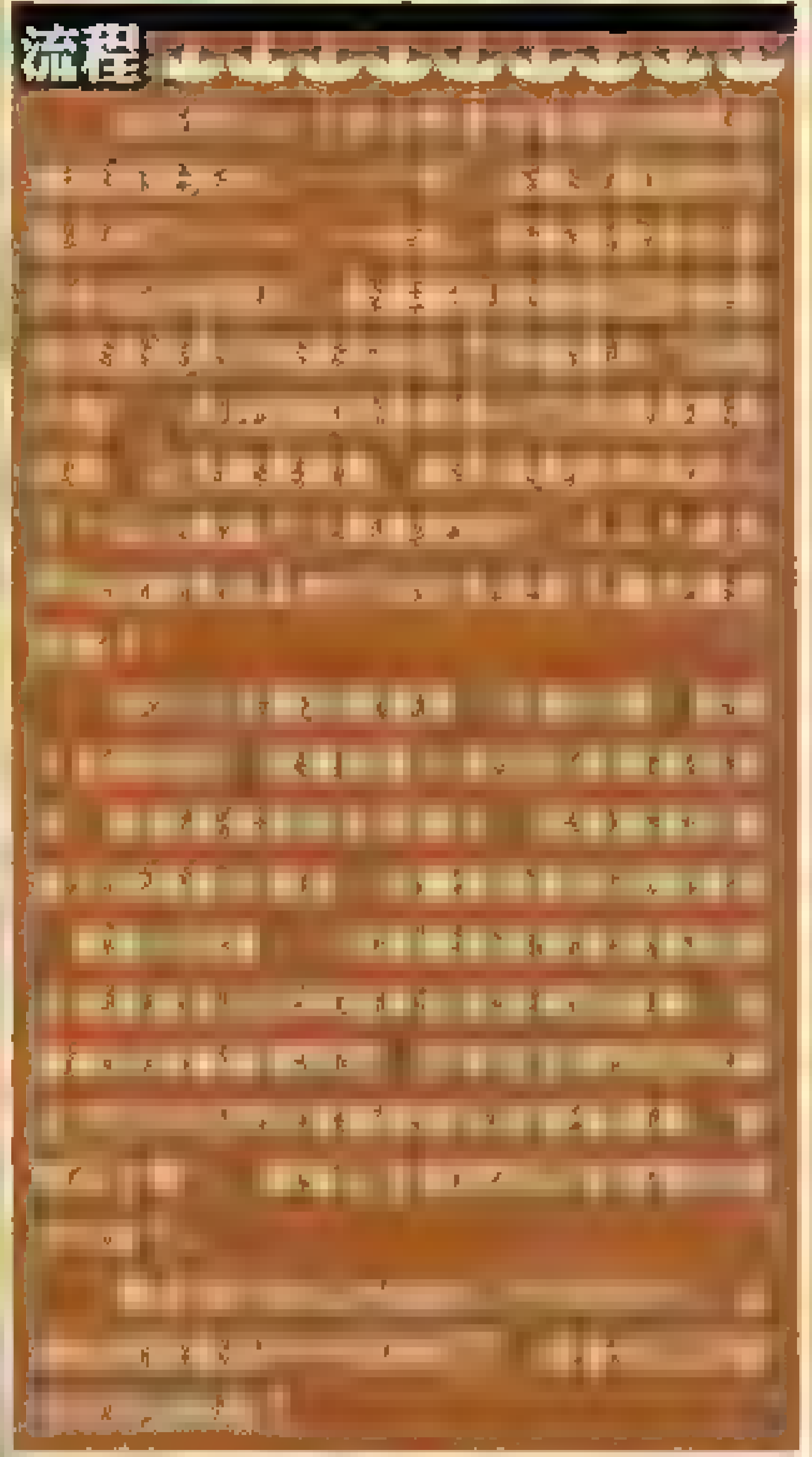
剧情

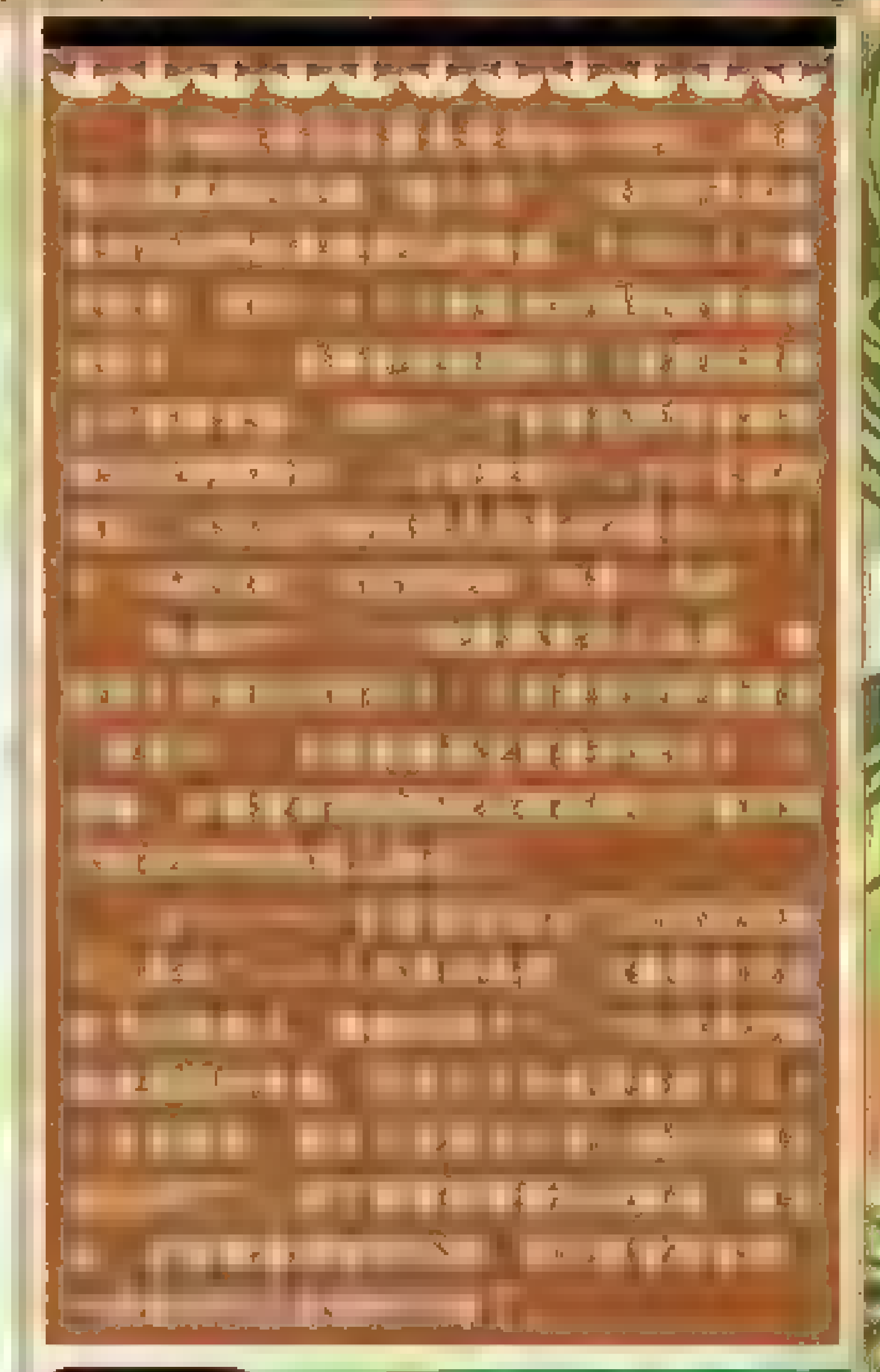
虽然路上被夏拉亚村村长的孙子给作弄了一番，不过好在我们的红发青年脾气够好，没有因此动怒。将来意告诉村长后，他也认为亚特鲁与传说中的龙之力有着神秘的关系，再加上有国王的介绍信做担保，于是村长拿出了开启遗迹的钥匙。虽然有了钥匙可以轻松进入遗迹，不过老婆婆还是嘱咐两人要小心行事，因为据说遗迹附近有巨兽在活动。

出门之后，村长的孙子艾尔克（エルク）马上就奔了过来，以带路为名要求加入队伍前往遗迹，在他的带领下众人很快就到达了遗迹门口，不过这里确实有巨兽在把守。三人协力干掉巨兽后，从艾尔克嘴里得知了他父母与这巨兽的渊源，如今巨兽由艾尔克亲手除掉也算是为双亲报了仇。在祭坛前，亚特鲁再次听到了神秘的声音，与此同时也获得了地之龙的力量，将发生的这些事告诉村长后，她将五龙的传说告诉了亚特鲁，并且希望亚特鲁去寻找剩下几条龙的遗迹，其中之一位于阿尔塔戈公国西南的沙漠地带，不过她并不知道遗迹的具体位置，也许之前驻扎在那里的龙骑士团将军多莱森（ドライゼン）知道相关的消息。

返回王宫向将军说起此事，深明大义的将军立即告诉了亚特鲁遗迹的所在位置并且给出了证明亚特鲁身分的手书，至于能不能进入遗迹就要靠亚特鲁自己去和村长交涉了。离开城市前，之前在王宫门口遇到的女孩自报家门后缠着亚特鲁要求同行，这个名叫艾夏（アイシャ）女孩看样子对沙漠中的赛古拉姆（セグラム）村比较熟悉，于是一行三人在穿过阴暗的洞窟后来到了沙漠村庄。

流程





BOSS战 大羽虫 ゼーランフイス

这是个打起来比较麻烦的BOSS，一开始只能攻击它的六只脚，除此之外其他地方一律弹刀。打掉脚之后它才会露出弱点给玩家攻击，这时要技能全开攻击BOSS，一定时间后六只脚恢复之前的状态。BOSS一开始的几种攻击方式威胁都不大，蓄力之后的突进速度比较快，可以先离开到比较远的距离再进行躲避。吐丝攻击一定要及时躲开，不然被命中后可是会附加移动速度减慢的过重状态。当HP剩下一半时BOSS会招出两只小怪，这两只小怪比迷宫里出现的小怪HP要多很多，要利用打属性攻击快速将它们解决掉，此时BOSS会多出一种攻击方式，它会吐出舌头慢慢向我们靠近，要是被粘住就会被不断吸取HP。当BOSS的血不多的时候会使用3回突进，躲避不及就要及时进行防御，整场战斗持续的时间会比较长，需要耐心应付。

BOSS战 岩兽鬼 ギルダロス

战斗难度再次提升，岩兽鬼不但攻击高，而且发动攻击时的准备时间短，冲击波三连发一定要躲开，一旦被命中，后面的都躲不开了；大型冲击波虽然只有一发，但是威力很大；回旋攻击速度比较快，离BOSS比较近时很难躲避；高空三连落没什么威胁，但是高空震荡落是个十分厉害的招式，震荡波波及的范围很广，一旦被波及到就要尽快连摇动滑杆解除眩晕状态。对付这个BOSS尽量多使用眩晕值高的技能来攻击，将它打晕之后可以轻松打掉接近2000的HP，另外就是BOSS使用回旋攻击后有较大的破绽，躲开回旋攻击后可以迅速靠近猛攻2秒钟，只要不贪刀危险系数就不高。

炎之神殿

剧情

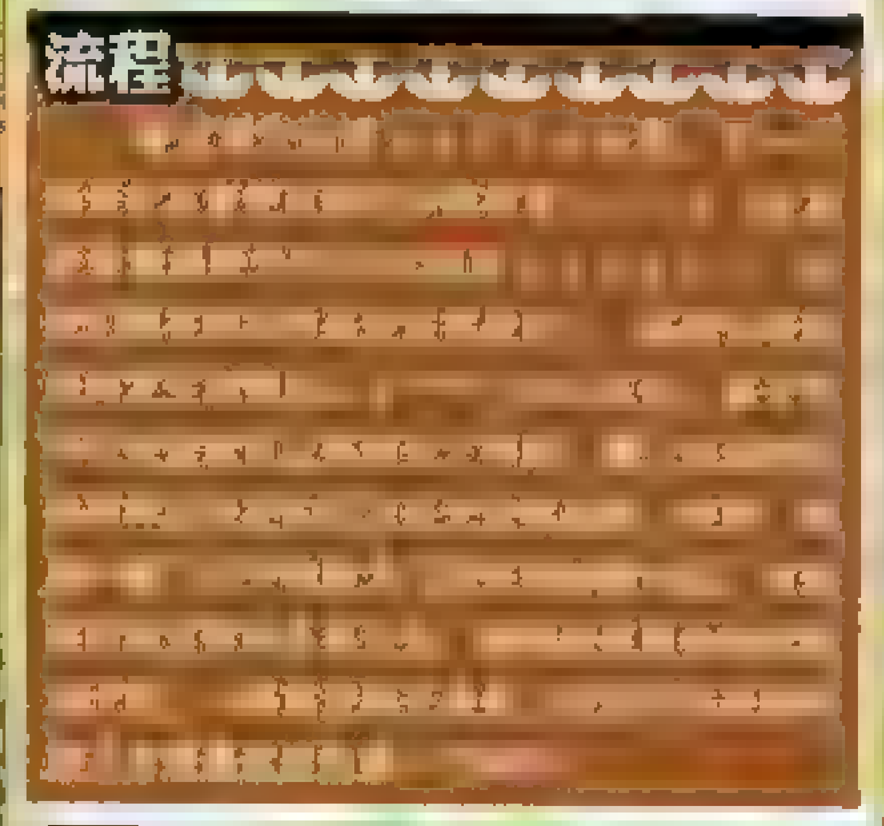
来到赛古拉姆村后首先见到的是村长的妹妹，也是多莱赛将军的女儿库尔谢（クルシエ）在得知了亚特鲁一行人的来意后热情地招待了起来，不过突如其来的发病让这个女孩倒在了地上。根据艾夏所说这是一种名叫伊斯卡热（イスカ熱）的绝症，虽然有特效药可以暂时缓解患者的症状，但是时间长了最终会全身石化而亡。没过多久，库尔谢的哥哥，同时身兼赛古拉姆村村长的穆斯塔法（ムスタファ）终于回来了。一场误会之后他看在众人及时救助了自己的妹妹的份上同意亚特鲁一行

前往炎之神殿，不过前提是他也要一同前往，并且路上要听从他的吩咐。

和其他地方一样，沙漠和神殿里都遍布着可怕的巨兽，在消灭掉祭坛前的守护兽后亚特鲁再次和龙产生共鸣并获得了新的能力，这也让固执的穆斯塔法不得不承认亚特鲁与龙之间的联系。缓和了态度的穆斯塔法将另一个遗迹的所在位置告诉了亚特鲁，那就是位于平原西部的卡伊洛斯（カイロス）村。

就在众人返回阿尔塔戈市的同时，一个手持枪斧的神秘人在王宫内被护卫发现，一时间搞得整个阿尔塔戈市戒备森严，另一方面，缇娅的妹妹玛雅也由于患上了伊斯卡热卧床不起，而制作特效药所需的绯晶石也恰巧用完了，于是亚特鲁自然担任起寻找绯晶石的任务了。在地下水道找到绯晶石后，众人悬着的心算是放下来了，同时也收到了通往卡伊洛斯村的道路已经开通的消息，接下来就该前往风龙的守护地了。

流程



火食鸟 ストルプラム

喷火攻击带小幅度追尾功能，连续躲避即可，鸣叫之后的三连发大火球攻击也很好躲；冲刺攻击前火食鸟身体会发出白光，看到信号后做好躲避准备即可；火食鸟尾巴朝天并发出白光后会使用8方向的火焰攻击，只要离它距离远一点躲避起来相当轻松；唯一需要注意的就是BOSS的三连撞地攻击，附加火焰的撞地攻击范围很大，看到大鸟用这招后要快速连续躲避，只要被命中一下就躲不开后面的两下了；火食鸟震地产生的震荡波会波及整个战场范围，看准时机躲避即可，中招后依然要立即摇动滑杆来摆脱不利状态。本战推荐使用アイシャ主攻，中距离攻击BOSS可以比较轻松地躲避掉所有的攻击。

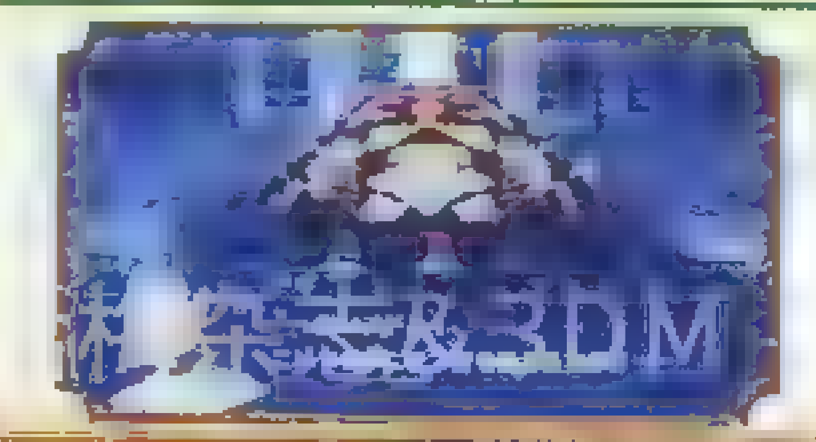
守护者 レヴァードガレム

攻击方式非常多，腹部发出的紫色光球会分裂成箭头状向三个不同方向发射；肩部发射炮弹后地面上会有标示，爆炸后形成的火柱会持续燃烧一段时间；两只手的攻击速度比较慢，看到动作后立即后退即可，手拍地后会出现火柱，HP一半以下时还会追加出现小怪；拍手后会追加中央地区大范围火柱攻击，此时近战职业很难靠近BOSS进行攻击；当BOSS的HP剩半后会追加重力攻击、火箭攻击、连续火柱以及冲击波，需要注意的是火箭攻击时火箭会从中央向四周发射，并且中央还会产生吸力，躲避时需要不断往外边跑边躲。读秒后BOSS会发动5连击，其中最后一招是释放冲击波，前4次攻击只要站在后面的角落就可以轻松躲过，直线范围的冲击波自然是看起来华丽其实根本打不中人。此战依然推荐远程攻击的アイシャ主攻。

地下水道深处自然是BOSS战。

地底蟹 ヴァリサルティ

十分简单的一个巨兽，身体发白光时直接向它身后躲避就可以非常安全地躲过蟹蟹的快攻；吐水泡攻击预备时间很长，基本攻击不到人；防御后使用360度水泡攻击的征兆不明显，不过攻击力不算高，实在不小心中招了也并无大碍；冰属性吐息攻击要快速躲避，中招之后会附加减速效果，一旦中招要立即换人，将减速的同伴交给AI来进行操作，总的来说这是个没有难度的BOSS。



风之圣地

剧情

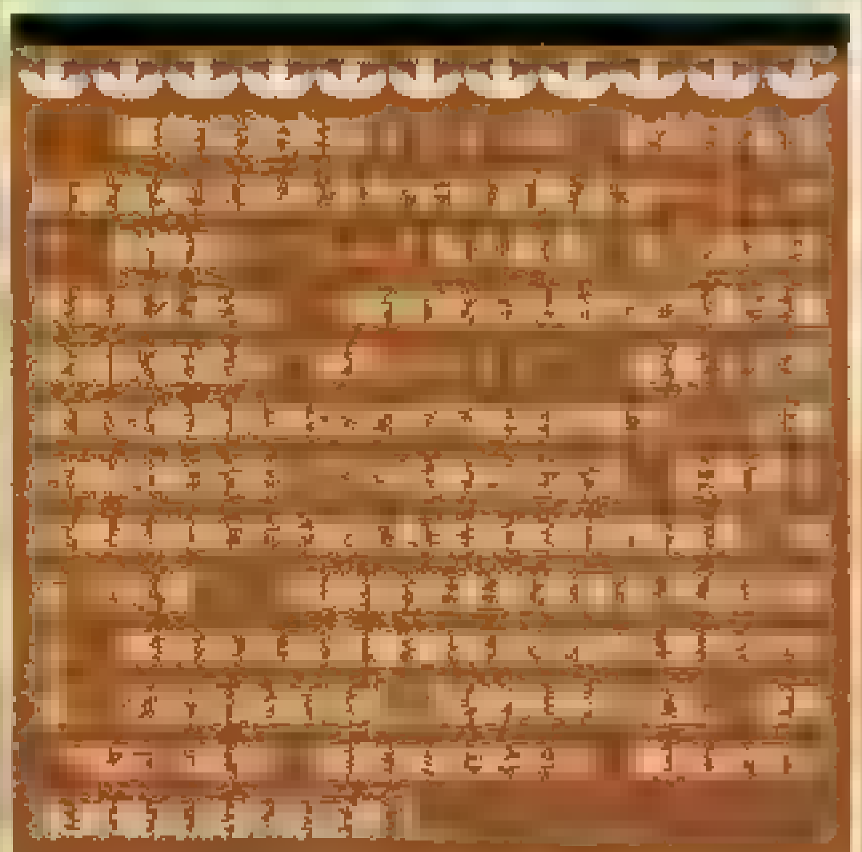
途经峡谷时，遇到了手持枪斧的加修（ガッシュ）。刚见面就要求切磋的加修看上去和半年前并无多大变化，打完之后从他的言语中感到他对这几个沉睡着龙之力的祭坛很感兴趣。到达卡伊洛斯后很快就见到了这里的村长，盲眼巫女玛依谢拉（マイシェラ）对众人的到来并不惊奇，通过风的语言她早就知道众人的身分和来意，并且据她推断，巨兽的出现、灾难的发生都和龙之力的觉醒有着密切的关系，因此她决定和众人一起前往风之圣地。

在玛依谢拉的帮助下，大家借助风的力量最终到达了风之祭坛前，在与沉睡的龙沟通后亚特鲁自然获得了第四条龙的力量，在与祭坛沟通时，风龙要求龙之力的继承者亚特鲁去寻找最后一条龙的印记。不过身为海龙侍奉者的艾多纳（エドナ）一族已经失去踪影，不过阿尔塔戈国王应该知道这个失踪民族的踪影，于是众人便告别了巫女急忙赶回王宫。

流程

BOSS战 黒の佣兵 ガッシュ

对手的招式不算丰富，4连斩和跳斩范围不大可以轻松躲过，向前发出的三片刀刃速度比较快，没有把握躲避可以长期保持在他的侧身位进行攻击。最后的回旋斩范围比较大，躲避不及就直接防御吧。这是场一对一的战斗，不管输赢对流程都没有影响，多使用附加献拳值高的技能可以加快击倒ガッシュ的速度。



BOSS战 狂乱鸟 カヴァクロス

很有难度的一个BOSS，战斗前记得先把队伍道具"疾风のマント"给脱下来，这样风压对我们的影响会减小。回转攻击范围不算大，攻击前有明显征兆，可以轻松躲避。当鸟尾巴朝着我们摆动后会使出附带石化效果的攻击，远离BOSS即可；挺直身子跑动后还会追加两下甩头攻击，甩头攻击的范围比较大，趁它跑动的时候有多远躲多远。各种气泡攻击躲避起来不算困难，将人吹到身边后发出的风刃不好躲，看准时机进行防御比较妥当；啄地后会出现追踪旋风，震地攻击同样会出现震荡波，在HP减少1/3后还会使用石化吼叫，被石化后要不断快速摇动滑杆解除状态，不然会死得很惨。狂乱鸟飞空后最有威胁的招式就是闪电攻击，不及时回避将会被连续攻击多次，空中冲刺后掉下的羽毛会爆炸，当HP被削减到一半以下时冲刺后还会附带出现鸟蛋，不及时破坏掉就会孵出小鸟，将人扇晕后发出的多个风弹攻击害度不算高，可以轻松躲避。当BOSS被攻击到一定程度后全身会变黄，这时候它的许多招式会连续施放两次，风刃攻击变成更难躲避的交叉状，啄地攻击后出现的追踪旋风速度变快。对付这个BOSS主要靠磨，好在所有攻击方式对它的伤害都比较可观，新加入的マイシェラ必杀技伤害非常高，看准时机使用可以让战斗更快结束。

遗迹岛

剧情

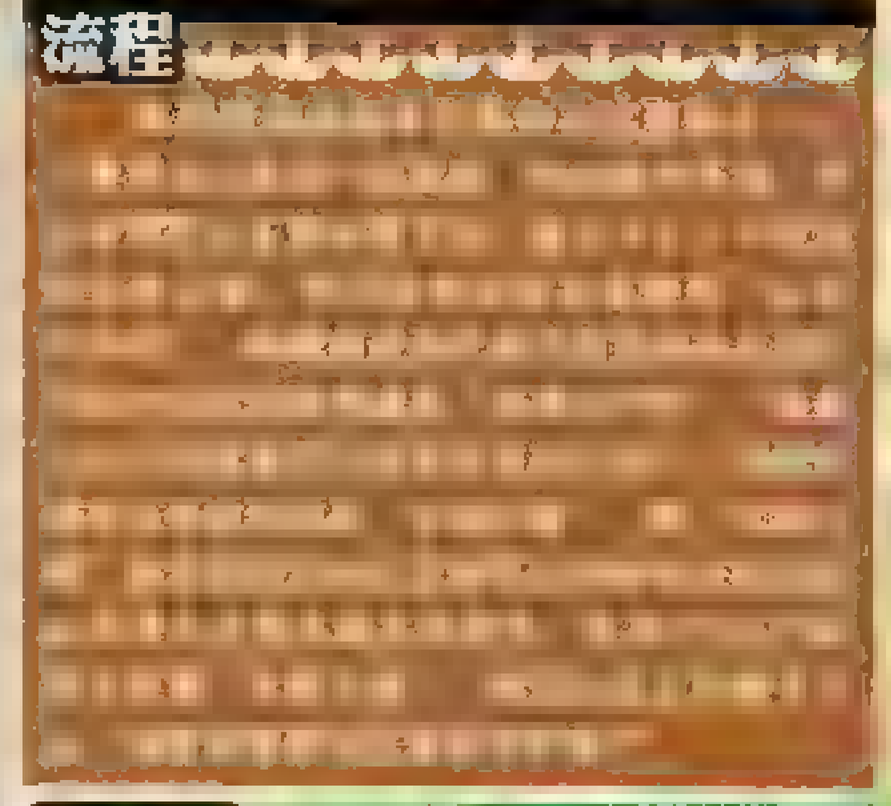
赶回王宫发现国王因为病重已经卧床休息了，不过国王还是召见了亚特鲁，同时也说出了这个国家的人其实是消失的民族——海之民的后裔，而他们原本的所在地位于离城市不远处的遗迹岛。供奉海龙的遗迹就在那个小岛上。众人刚来到岛上就再度遇到了加修，不过这次他没有在提出战斗的要求，而是希望与亚特鲁同行见证龙之力的传承。

在遗迹深处，亚特鲁终于拿齐了所有的龙之证，而海龙留下的话十分不吉祥，总之先返回城市再另做打算吧。可是当众人返回遗迹岛的时候，整个龙骑士团精英成员全都赶到了这里并以多项罪名逮捕了除公主以外的所有人。原来亚特鲁刚离开城市不久国王就被刺杀了，并且有侍女指证是一名红头发的人对国王下的毒手，再加上国王的戒指正好也在亚特鲁的手中，诸多不利证据一致指向亚特鲁，于是只好将亚特鲁一行人逮捕，并准备用斗兽这种残酷的方式处死亚特鲁。

在亚特鲁坚韧的毅力以及超群的武艺下，巨兽倒在了红发青年的脚下。正当宰相准备对亚特鲁下毒手的时候，突如其来的地震以及同伴的到来让亚特鲁重获生机，最后在缇娅的帮助下顺利逃离了阿尔塔戈市。就在亚特鲁为去哪里发愁的时候，加修带着两人来到了湖面高台的传送阵，一阵扭曲之后来到了月之民——伊斯卡（イスカ）族的领地。该族的代理族长同时也身为加修的丹咒老师夏利亚兹（シャリアーズ）向亚特鲁讲述了整件事情的缘由。

阿尔塔戈大陆原本有五大民族，分别供奉着地、炎、风、海、月五大龙，而五条龙也保护着整片大陆的安宁。可是200年前，海龙的供奉者海之民艾多娜（エドナ）一族抛弃的自己的信仰，将原本属于月之民聚集地的阿尔塔戈城占为己有。被赶走的月之民只好利用自己的力量制造了这个不受外界干扰的空间定居下来。可是随着时间的流逝，由于五大龙中的其中两条失去了人们的供奉，世界开始变得混乱。巨兽开始发狂，伊斯卡热开始流行，人心开始扭曲，再这样下去整个世界即将毁灭。不过有寓言说在世界陷入危机时，将有一位龙之战士挺身而出，为这片大陆再次带来和平，吸取了五龙之力的亚特鲁自然担任此重任。由于五龙已经失去了神力，毁灭之风已经开始刮起，巨兽们也将逐渐复苏，如今需要赶快前往巨龙沉睡的灵地，唤醒所有的龙，让大地重返安宁。

流程



BOSS战　魔王乌贼　アパリエル

BOSS的本体是那只小章鱼，每隔一段时间小章鱼都会跑到大章鱼的四只触手和头这五个地方的其中一处藏身，只有攻击小章鱼藏身的地方才能对其造成伤害。大章鱼的四只触手配合头部的攻击方式非常多变，四只触手会释放冻结光线，有时还会配合头部同时发射5条光线，躲不开时就要及时防御；被放出的黑色小球命中后身体上会出现墨汁状的黑块，一定程度上影响视线；头和触手都会放出气泡、冻结气体和蓝色冲击波。中央出现的可以追踪的黑色重力球也要及时躲避；当BOSS的HP在一半以下时还会追加重力场攻击和捕捉攻击，被捕捉到的角色会不断损失HP，而BOSS则会趁机回复HP。两只触手发出的重力场要不断的往一个方向跑才能保证不被吸过去。由于大章鱼的攻击方式和攻击点比较多，因此在回避时要更加小心，回避不了应该及时使用防御来避免受到伤害，当然实在不行还可以嗑药。

BOSS战　狂剑兽　イゲセストルーガー

狂剑兽的动作比较灵活，亚特鲁武器为固定的，而且只有一瓶回复药，因此战斗还是比较困难的。狂剑兽的冲地攻击持续时间比较长，一定要等它伸直身体后才可以靠近攻击；前肢震地攻击前有明显的征兆，可以提前冲到它背后砍上两刀，当然还要注意它的后腿踩地攻击；喷出的火球密度不大，可以轻松躲过，不过这个BOSS攻击之间的空隙很短，因此每次靠近最多砍上一两刀就要再度进行躲避。当BOSS的HP降到1/3时会全身变红，此

时攻击速度变为之前的一半，但是攻击力提升一倍，并且增加肩部撞击以及尾部扣出无数紫色的炸弹这两种攻击方式，基本没什么威胁，并且速度变慢给我们提供了更多攻击的机会。

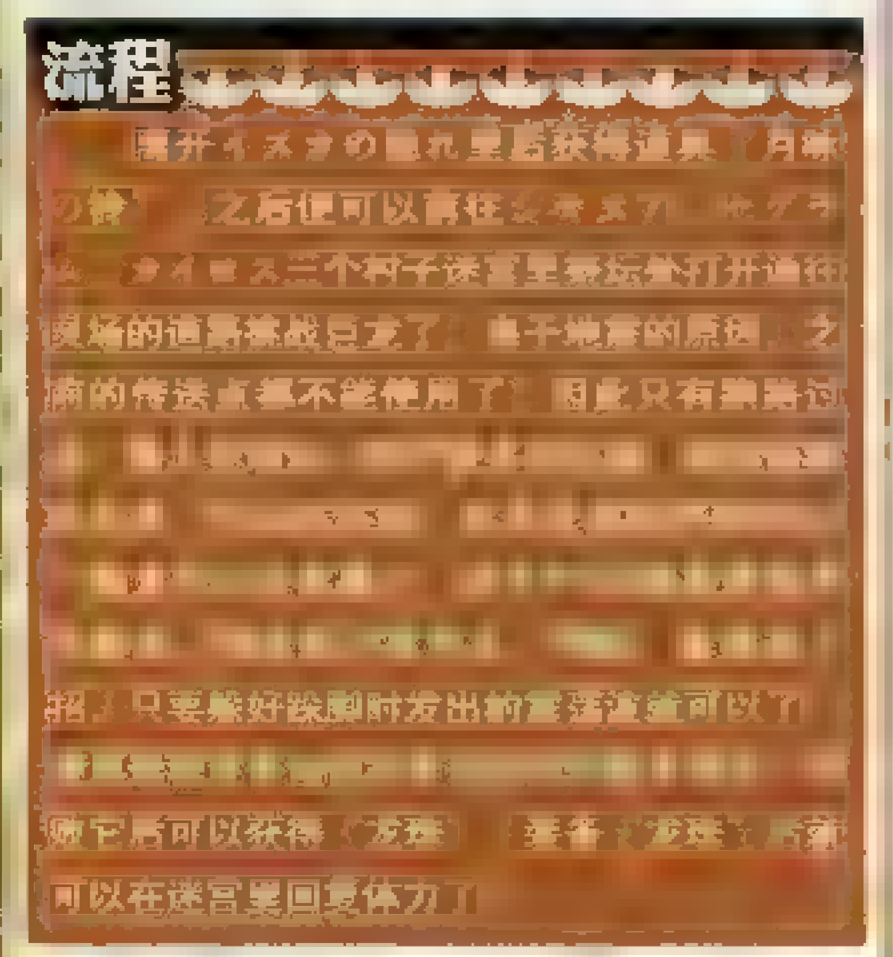
战斗结束后来到アルタゴ平原，在西边湖面的高台处发生剧情，之后进入イスカ[illegible]这个事件的缘由，而由龙族中的龙之骑士亚特鲁将担负起拯救这片大陆的责任，除海之民外，其他民族的继承人都站在了亚特鲁的一边，接下来就是前往地、炎、风三大[illegible]与沉睡在那里的龙一决高下了。

地之灵场

剧情

之前一同战斗过的同伴纷纷赶来，达成共识后开始向巨龙们的灵场走去。首先来到夏拉亚村，要进入龙的灵场不但需要龙之战士的力量，还需要供奉着龙的氏族的传承血脉以及口诀才能进入，因此大家首先要请求村长婆婆的帮助。村长年事已高实在不适合跑到这么危险的地方，不过她的孙子艾尔克可是个精力充沛的年轻人，一番考虑后村长最终还是选择了让艾尔克继承自己的意志去打开通往灵场的道路。

在夏拉亚大树前，公主的贴身护卫——龙骑士西古伦（シグルーン）拦住了众人，不过她并不是来捉拿亚特鲁的，反而是奉了公主的命令前来支援大家，虽然她本身并不相信亚特鲁是清白的。一路坎坷地来到了地龙的灵场，最深处打败龙的巨大分身后终于得到了地龙的承认，获得了巨大能量的秘石后众人急忙往下一个灵场赶去。


流程

离开イスカの巢穴里后获得道具"月映の铃"，之后便可以前往シャスア[illegible]タイロス三个村子祭坛里的祭坛处打开通往灵场的道路挑战巨龙了。由于地震的原因，之前的传送点都不能使用了，因此只有靠步行[illegible]招，只要躲好跺脚时发出的冲击波就可以了[illegible]倒下后可以获得"龙珠"，装备"龙珠"后就可以在迷宫里回复体力了。

[illegible]了大树前，守护公主的龙骑士[illegible]以监视为名加入了队伍，来到祭坛[illegible]の树液，后就可以让巨大的花开放形成通路，之后墙壁里的花朵因为有毒瘤缠住不能开放，在使用了"腐蚀の树液"后还要清除所有的毒瘤才能将所有的通路打开，传送到[illegible]"萤光石"，消灭这里所有敌人后可以从宝箱里获得"镰鼬の首轮"，石碑前的传送阵就是通向地龙的巢穴了。

BOSS战 地龙 ラダニマンジュ

这个BOSS大致分为三个阶段，第一个阶段需要破坏它脚部的四块晶石，喷火攻击只要靠近龙的身体就能避开；跺脚后地面会出现追踪的刺球，要及时躲避；肩部的撞击也带一定的追踪属性，落下前也要及时避开，只要中了第一下，后面再下也躲不开了。将脚部的晶石都破坏之后龙头会倒在斜坡上，走上斜坡进入第二阶段的战斗，第二阶段可以行动的范围不大，地龙这时只会使用喷火、撞击和变色冲击波，躲避起来都不难，造成一定伤害后返回第一阶段的战斗。当地龙的HP减少到一定程度时就会进入第三阶段，这时会被地龙吹下高台，之后就要绕着圆躲避地龙的攻击，等地龙使用龙吹后找准机会再进行攻击，这时的巨龙会使用冲刺、龙吹以及静放火球和冰球，巨龙的移动速度不慢，因此需要不断向前逃跑才不会被踩到，等到龙吹后就全力能开动快速干掉它吧。

炎之灵场

剧情

平原西部，一大群龙骑士守卫在这里，一来是为了对付突然出现的巨兽，二来也是为了捉拿亚特鲁。此路不通只好另寻他路，当众人赶到赛古拉娜村后发现穆斯塔法的妹妹库尔谢已经到了发病的晚期，特效药已经减缓不了病情了。不过重病的库尔谢却从梦中得到了开启炎之灵场的口诀，而一贯疼爱妹妹的穆斯塔法这次也很理性地没有固执着留下来照顾库尔谢，因为只有完成五条龙的试炼，驱散毁灭之风后才能让一切都恢复正常，这也是惟一能救库尔谢的方法。另一方面，国王死后不久，宰相班开始与奸商勾结开始了自己的建国大计，眼看旧城区就要被重建，穷

伊苏～

人们很快就要遭殃，但公主却一点办法也没有。

完成试炼后返回村子，不过库尔谢此时已经坚持不住了。就在这个时候，刚刚获得的炎之秘石与身为焰龙供奉着后裔的库尔谢产生了共鸣，为了救人亚特鲁毫不犹豫地拿出了秘石，在龙之力的帮助下库尔谢恢复了健康，不过炎之秘石也因此融入了她的身体，为了拯救整个大陆，库尔谢毅然拿起了武器加入了队伍。

流程

[illegible]アルタゴ平原[illegible]在アルタゴ平原[illegible]
[illegible]
[illegible]之石可以用打属性的角色打
[illegible]还有饰品「镜の千里眼」
[illegible]
以及敌人的位置了。在经过沙漠的时候可以[illegible]
[illegible]
的攻击力非常高，招式只有冲刺和回旋击（不过被碰到基本都是秒杀），并且这个BOSS只有
[illegible]
个比较安全的办法，就是吸引BOSS到右边
[illegible]
道，我们就可以利用远程武器躲在小道里慢慢打，BOSS离开后再出去把它引过来，不断从远程攒积必杀槽，等必杀蓄满之后就可以对
[illegible]成大伤害了，稍微花点时间就可
这个BOSS给磨死。

进入セグラム村后发生剧情，得到了进入炎之灵场的口诀，进入炎之神殿后可以让[illegible]头带着直接来到祭坛前的石碑处，神殿外的[illegible]
[illegible]
让弓手远距离攻击即可轻松搞定。通过祭坛[illegible]
[illegible]
备「冰霜の结晶」和「金刚石の靴」来应付
中央喷泉形熔岩会无视路上的杂兵一路走上去，再装备可以穿上「金刚石の靴」来防止受伤，不过要小心别在途中被喷出的火焰冲落岩浆里，出口处右边有宝箱，记得回收，之后就是与焰龙的战斗了。

BOSS战 焰龙 アングニパール

攻击判定为四只脚，因此此战最好装备上大范围攻击技能。焰龙的前后足攻击可以轻松躲开，但尾攻击的范围比较大，要提前后退，地面上存在岩浆，战斗时一定要装备上“冰霜の结晶”。焰龙双足插地后会追加喷火攻击，注意保持距离，喷出的多个火球带追踪属性，不过移动速度比较慢不足为惧。当焰龙HP减少到一定程度后，会使用全屏攻击技能，首先岩浆会慢慢退去，这时候就要躲到岩浆退去后的坑里才能躲过接下来的全屏冲击波，飞空后落下以及咆哮之后焰龙身体周围会出现火墙，持续时间比较长。总的来说，焰龙的攻击招式不算厉害，而且攻击距离比较短，可以利用远程攻击来牵制，由于四足都有攻击判定，因此可以让ムスタファ来释放必杀技，可以瞬间削减BOSS接近两万的HP。

风之灵场

剧情

就在亚特鲁一行人接受试炼拯救世界的同时，阿尔塔戈公国的奥尔巴斯（オルバス）宰相已经开始了他的行动，首当其中遭殃的自然是贫民区，宰相的儿子——千龙长劳多的气焰越发嚣张，手无实权的公主除了安慰受欺负的人们，一点其他的办法也没有。另一方面，亚特鲁一行通过秘径来到了卡伊洛斯村，在这里碰到了劳多手下的龙骑士正在对村民施暴，面对这批无理的龙骑士就连同为龙骑士的西吉伦也看不下去，自然是教训了他们一番。

好不容易打散风龙后总算拿到了第三块秘石，不过剩下的海龙和月龙的灵场众人却不知道如何开启，只好暂时先返回月之民的居住地与夏利亚菲商量对策，不过亚特鲁的一切行动都被神秘人掌握得一清二楚，并且神秘人酝酿的邪恶计划已经开始了。

流程

了解焰龙之后返回セグラム村看望ク[illegible]
利用炎之秘石的力量救活了濒死的ク[illegible]
[illegible]之后ワルシュ率代替ムスタファ与众人
[illegible]
一道，注意回收这里的宝箱，在终点再次使用
[illegible]
村之后与三个龙骑士杂兵进行战斗，然后前往风の圣地的祭坛打开通路来到风之灵场。

风之灵场的道路很长，不过中途没什么难点，只是中途许多地方都要使用到「疾风の[illegible]
[illegible]不断开启机关后就可以到达终点
[illegible]要注意的是疾风の间对方向的控制要求
[illegible]如果已经得到龙族了就在中途的平台
[illegible]前进，坐上大鸟后会发生一场
[illegible]

BOSS战 风龙 ムニアンティ

风龙的攻击范围非常广，踏地和回旋产生的风刃以及翅膀发出的冲击波波及的范围都很大，要提前躲避。而且踏地还附带震荡波，被震之后要快速摇动滑杆摆脱不利状态；吐出的绿色追踪球爆炸后附带重力效果，一定要快速逃开；胸口的刺刀攻击很霸大，有足够的时间来回避。风龙浮空后是可以攻击尾部的，并且打属性对尾部有特效，尾部会向前或两边使用风刃，只要在尾部后方进行攻击就很安全。当它使用重力攻击时我们要不断向远处逃开。当风龙HP削减到一定程度时会使用必杀，读秒完之后会发出可移动的冲击波，之后还会快速飞扑过来将玩家吞噬，冲击波结束之后的飞扑速度很快，此时如果与BOSS正面相对的话很难避开，因此在BOSS发动冲击波时要尽量往它的背后走；吸气之后会发动龙卷风滚动攻击，由于无法预判滚动的方向，因此最好看准时机进行防御。由于这个BOSS的攻击范围比较广，因此可以使用弓手来蓄积SP，然后换クルシェ来释放大威力技能以及必杀技快速削减BOSS的体力，适当防御可以加快SP的蓄积速度。

海之祭坛

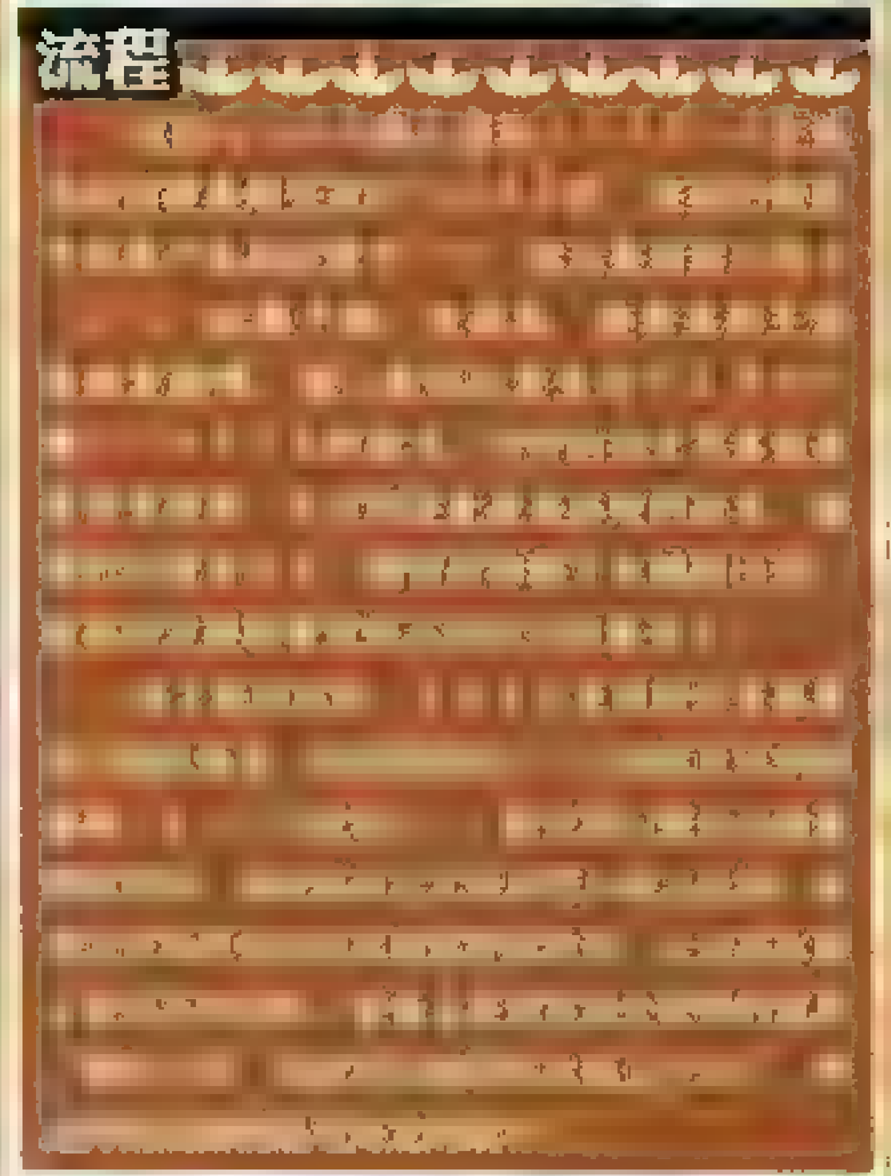
剧情

由于队伍里没有海之民和月之民的后裔，因此众人只好返回月之民的驻地与夏利亚慈商量对策，正在大家犯难的时候，和加修在一起的三只妖精匆忙跑回来，说是阿尔塔戈市被袭害见罪，海里出现的怪物正在城里四处破坏。来到阿尔塔戈市一看，发现城市被破坏得非常严重。亚特鲁首先想到的自然是缇娅，可是在旧城区只见到了病重的玛雅，并没见缇娅的身影。为了寻找失踪的缇娅，亚特鲁来到了王宫，在大殿门口发现许多龙骑士和宰相都惨遭毒手，然而将他们残忍杀害的不是别人，而是有着阿尔塔戈之鹰称号的赛亚斯千龙长。

众人和赛亚斯的战斗很快就结束了。大家从对方身上感到比获得了龙之力的亚特鲁更强大的力量，那是毁灭的力量。就在赛亚斯正准备对众人下毒手时，神秘人突然到来并阻止了赛亚斯的行动，当神秘人揭开面罩时众人都不敢相信自己的眼睛，对方居然是缇娅。可是和平时的缇娅完全判若两人。据她所说，她便是具有月之民杂传血统的月族长老，而她的任务便是开启毁灭之门，让毁灭之风席卷整片大陆，对这片大地进行最彻底的净化。

最后她也奉劝拥有龙之力的亚特鲁离开这里，身为外来者的亚特鲁没有义务将自己的生死与供奉着龙的民族绑在一起，可是红发青年最终选择了留下，身为海之民后裔的公主随之也加入了队伍，接下来的目的地自然就是遗迹岛了。

流程



BOSS战 海龙 オニペイロン

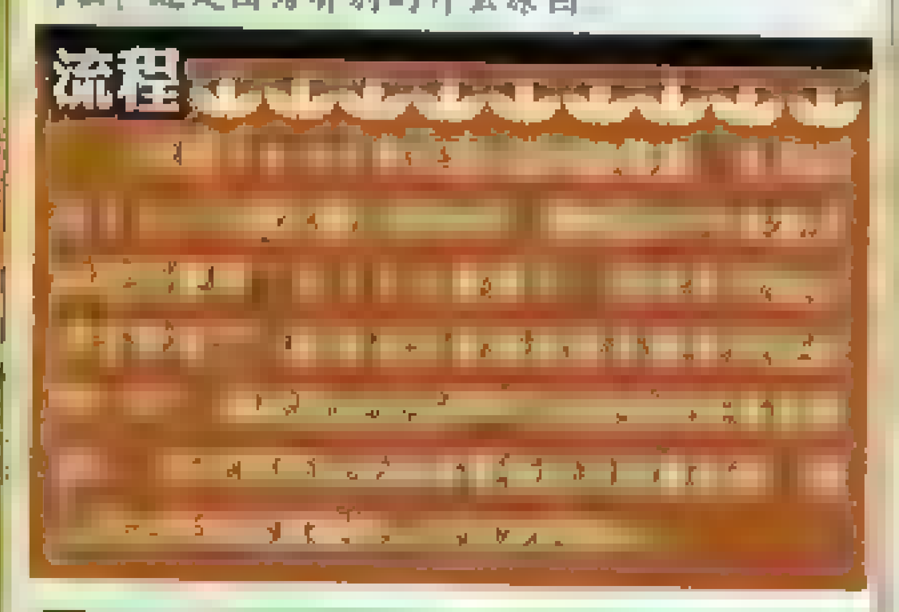
这个BOSS分为两个阶段。第一阶段玩家需要打碎海龙身上的护甲，此时海龙会像一条泥鳅一样围着场景转圈，同时放出紫色小球、摇摆身体、眼部发射激光进行攻击。除了眼部发射的激光外，其他的攻击速度都很慢，两边的洞可以进去，可以在里面提前做好准备等待BOSS过来。打掉BOSS身上所有护甲就能进入第二阶段的战斗。需要注意的是当BOSS的护甲被破坏掉大部分后会开始在中央场景画成一个圆圈，此时中央的漩涡会产生吸力，要注意别被吸进去。另外BOSS身上有电的地方是带攻击判定的，最好不要靠近BOSS的身体。

进入第二阶段后，两边的洞穴被封，海龙的头发伸出来前会摆动触须进行攻击，在头附近躲避这个攻击会比较容易；眼部发射激光的速度比较快，要及时躲开，一段时间后海龙会将水面冻结并将头伸出来，此时应该利用远程攻击频繁输出，将头伸出洞的海龙放什么远程攻击技能，此时还要换上“钢铁の爪”避免冰面上移动的不便，不过当海水涨起来之后要记得马上换回「海神の护符」。和其他龙相比，海龙的难度不大，只是打起来比较麻烦而已。

月之灵场

剧情

海龙留下遗言后将自己的力量交给了亚特鲁，已经收集了四条龙力量的亚特鲁自然不能就此放弃，不过剩下的时间也不多了，毁灭之门很快就要被开启，然而打开月之灵场的方法至今还没有找到。返回阿尔塔戈市，在缇娅的屋子里找到了她视为珍宝的发饰，难道之前所发生的一切都是缇娅编出来的谎言么？就在这时，负责传讯的精灵突然出现，月之民隐居地广场中央的墓碑突然充满了灵气。众人赶到之后发现月龙的陵墓已经苏醒了过来，并且手中缇娅的发饰与陵墓产生了感应，原来拥有月之民血统的缇娅的发饰是打开通往月之灵场的关键，难道事情真有如此凑巧么？还是因为有别的什么原因



BOSS战 月龙 セニカリオス

月龙的攻击力比起之前的几条龙要高出不少，并且分为三个阶段的战斗。第一个阶段攻击判定为全身，月龙发出的火球、旋风、交叉闪电都带追踪属性，躲避时一定不能大意；头向后仰之后会使用冲刺，不过范围不算大，提前起跳可以轻松避开；向周围放出的三个方向的月牙形冲击波会连续发动两次，跳起来震地之后会释放六个方向的冲击波，只要离远点就可以很容易避开；左右两边的光球会发出回转激光以及激光乱射两种攻击，回转激光移动速度很慢并且只有两根，可以直接回避，激光乱射几乎没有地方可以躲，只有等激光靠近时进行防御了。

当HP被削减到一定程度时进入第二阶段月龙变形并且攻击判定变成尾部。手部攻击的范围比较大，因此不要轻易靠近它；带追踪属性的紫色光球持续时间比较长，尽量全数躲避后再组织进攻；跳跃后的踩地攻击躲起来很轻松，怒吼之后发出的四条螺旋形移动的冲击波速度比较快，躲避不及时就使用防御吧。这个阶段的月龙在使用手部攻击后有比较长的停顿，可以抓住这个机会进行攻击。

再受到一定伤害后尾部的水晶就会破碎，接下来进入第三阶段，可移动的范围随之变大。四足着地的变异月龙在前跳后会使用手部攻击，攻击后会附带前方三个方向的风刃攻击，后跳之后分别会使用带电冲刺、放出带跟踪属性的电球以及冲击波龙吼，躲避起来难度都不大。这个阶段月龙的攻击判定在头部。

魂之井

剧情

终于获得了所有龙的力量，与此同时，五龙之首的月龙道出了整件事的始末　原本五条龙的职责是守护大陆的和平，不过由于生活在大陆上的人邪念越来越重，加上海之民对信仰的背叛，让原本安宁的世界失去了平衡，而月之民族长的责任就是当世界失去平衡之时召来毁灭之风，将世界重新净化，而打倒龙之战士则是完成净化的最后一步，可以说亚特鲁只是这整个计划中的一粒棋子

月龙完成自己的使命后将力量交给了亚特鲁，而亚特鲁现在将要面临的选择就是战与不战，但不管是否战斗，这片大陆上的人们都逃脱不了轮回的宿运。魂之井已然开启，随着污秽的空气逐渐变浓，越来越多的人面临着死亡，死后灵魂将全部聚集在此，在魂之井的最深处终于见到了巫女缇娅，她在最后关头的话道出了全部的真相，这个世界在远古时代就有着自己的秩序，一旦被打破，那么整个大陆将面临秩序之理的最终审判，千百年来从未改变。秩序之理是强大的，从没有人战胜过理，如果最终能击败理，这片大陆的秩序将会改变，而月之巫女只是这秩序的一部分，没有抗衡理的力量，只有拥有强大力量的战士才可以一搏。

背负所有人以及同伴的理念，最终战胜了强大的太古之理，随着理的消失，整个大陆的秩序也从此消失，污秽之风逐渐褪去　伊斯卡特这种致命的疾病也不复存在，所有的生命再度迎来了生机，而月之巫女作为秩序的一部分也即将消失。赶到山顶的玛雅在最后关头终于重新获得了语言的能力，不过却依然无法阻止巫女的离去。之后，阿尔塔戈大陆开始了重建的工作，各大民族在经历了这次磨难后终于团结在了一起，当然亚特鲁与多基也加入到了重建的队伍当中，不过身为一名冒险家，这片大陆绝不是亚特鲁的常驻之地，也许再过不久红发青年又将踏上旅程，进行下一段的精彩冒险。

BOSS 穢れし战士たち ドラグレス

只能说是两只血超多的杂兵，攻击方式只有横斩、飞行冲击和吐火球三种，并且躲避起来都非常轻松，不过如果被两只怪围攻还是很危险的，毕竟它们的攻击力还是不低。多躲避避免被围攻，然后多用技能多用必杀技就可以轻松解决。

BOSS 双极の骑士 サイアス

变身后的サイアス实力比之前更加强大，攻击招式只有横斩、连续斩、纯狱斩、连刺斩、波动斩以及跳斩，只要不断跑动以及躲避就不会中招，不过如何边跑动边攻击就要考验大家的操作了，本战不适合近战角色作战，BOSS的攻击力相当高，被碰几下就有挂掉的危险，推荐使用弓箭手远远地打，在对方使用连续斩和连刺斩时可以多射几箭，平时就边跑边使用蓄力攻击蓄积SP，多用技能蓄积必杀槽，用必杀来慢慢耗。这场战斗可能会持续很长时间，有必要时可以喝药，坚持就是胜利。战斗结束之后务必将所有角色的装备和技能都分配好，接下来的战斗所有人都要参战。可以先练级赚钱将所有角色的能力尽量提高后再挑战最终BOSS，返回イスカの隠れ里可以合成最强装备，不过所需材料可够得到。

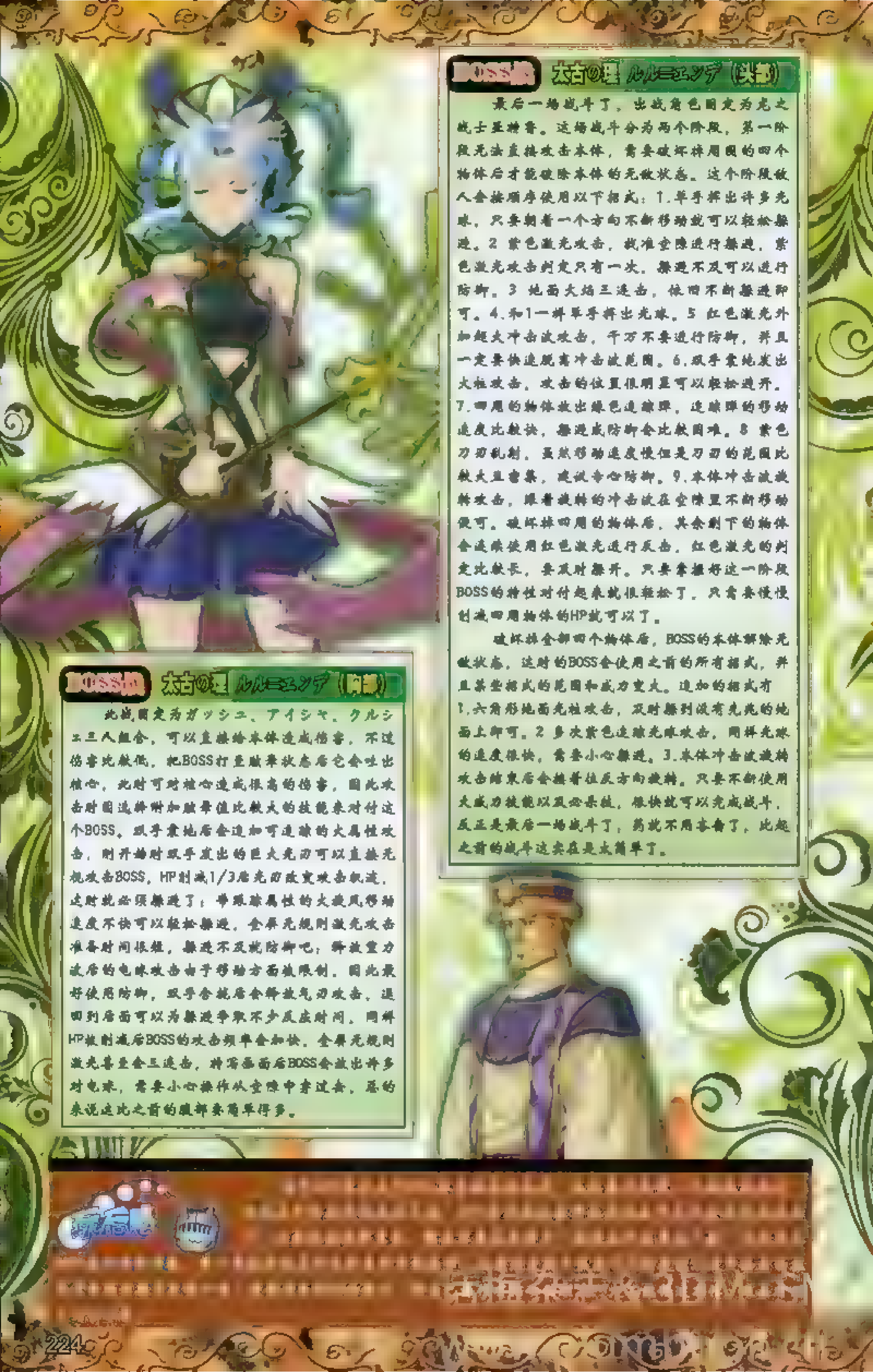
BOSS 绮满の巫女 ティアルナ

从现在开始将是四场连续的战斗，请准备好充足的时间再进行挑战。一开始巫女会召唤出两个石像帮助自己，石像会使用全范围细针攻击，密度比较高躲避起来很困难；靠近石像时石像会使用魔法盾将我们弹开，并且攻击力不低，而且还会使用蓄力攻击阻碍我们的行动，应该优先破坏掉石像再全力攻击巫女。巫女会使用前方扇形范围细针攻击、冲击波、石化光线以及雷柱螺旋形攻击，其中雷柱螺旋形攻击威力很大，发动之前的征兆也很明显，应该马上退回到版边进行回避的准备工作。巫女的HP不多，两三个必杀技就可以解决掉她。

BOSS 太古の魂 ルルーエッヂ（[illegible]）

此战固定为ドギ、エルク、マイシェラ三人组合，最好给主战角色装备冻结无效的饰品。一开始不能对本体造成伤害，将触手的HP削减完之后BOSS会眩晕并露出本体核心，此时才能全力攻击对它造成伤害。触手拍地后会根据冰或火属性释放追踪冰柱攻击和四方向火球攻击，有时两只触手会同时拍地，需小心躲避；左右两边的触手蓄力后会发出冲击波攻击，横着往反方向跑就可以了；触手释放的爆炸攻击范围比较大，要找看找好空隙躲避。所有触手的HP是共通的，因此随便打哪个触手都可以，本体眩晕结束后触手会复活，接着要再度将触手的HP削减完后才能继续攻击本体。本体将超眩晕状态的时候会放出全方位风刃，退到版边可以让回避变得比较轻松，核心部位放出的追踪球持续时间比较长，专心躲避过之后再攻击触手。当BOSS的HP减半后攻击会变得更加凌厉，触手会喷出冰雾封锁道路，碰到冰不但会受伤，还会被冻结。到最后四只触手会同时拍地，本体会连续两次放出风刃，使躲避变得非常困难，读秒后会释放陨石攻击，最后的全屏攻击只有靠防御才能避免受伤，这时可以使用エルク的必杀技，无敌之后可以让战斗压力减轻不少。

伊苏



BOSS战 太古の星 ルルニエンデ（头部）

最后一场战斗了，出战角色固定为光之战士星辉香。这场战斗分为两个阶段，第一阶段无法直接攻击本体，需要破坏掉周围的四个物体后才能破除本体的无敌状态。这个阶段敌人会按顺序使用以下招式：1.单手释出许多光球，只要朝着一个方向不断移动就可以轻松躲避。2 紫色激光攻击，找准空隙进行躲避，紫色激光攻击判定只有一次，躲避不及可以进行防御。3 地面火焰三连击，绕圈不断躲避即可。4.和1一样单手释出光球。5 红色激光外加超大冲击波攻击，千万不要进行防御，并且一定要快速脱离冲击波范围。6.双手聚能发出大柱攻击，攻击的位置很明显可以轻松避开。7.四周的物体放出绿色追踪弹，追踪弹的移动速度比较快，躲避或防御会比较困难。8 紫色刀刃乱射，虽然移动速度慢但是刀刃的范围比较大且密集，建议专心防御。9.本体冲击波旋转攻击，跟着旋转的冲击波在空隙里不断移动便可。破坏掉四周的物体后，其余剩下的物体会连续使用红色激光进行反击，红色激光的判定比较长，要及时躲开。只要掌握好这一阶段BOSS的特性对付起来就很轻松了，只需要慢慢削减四周物体的HP就可以了。

破坏掉全部四个物体后，BOSS的本体解除无敌状态，这时的BOSS会使用之前的所有招式，并且某些招式的范围和威力变大。追加的招式有1.六角形地面光柱攻击，及时躲到没有光亮的地面上即可。2 多次紫色追踪光球攻击，同样光球的速度很快，需要小心躲避。3.本体冲击波旋转攻击结束后会接着往反方向旋转。只要不断使用大威力技能以及必杀技，很快就可以完成战斗，反正是最后一场战斗了，药就不用省着了，比起之前的战斗这实在是太简单了。

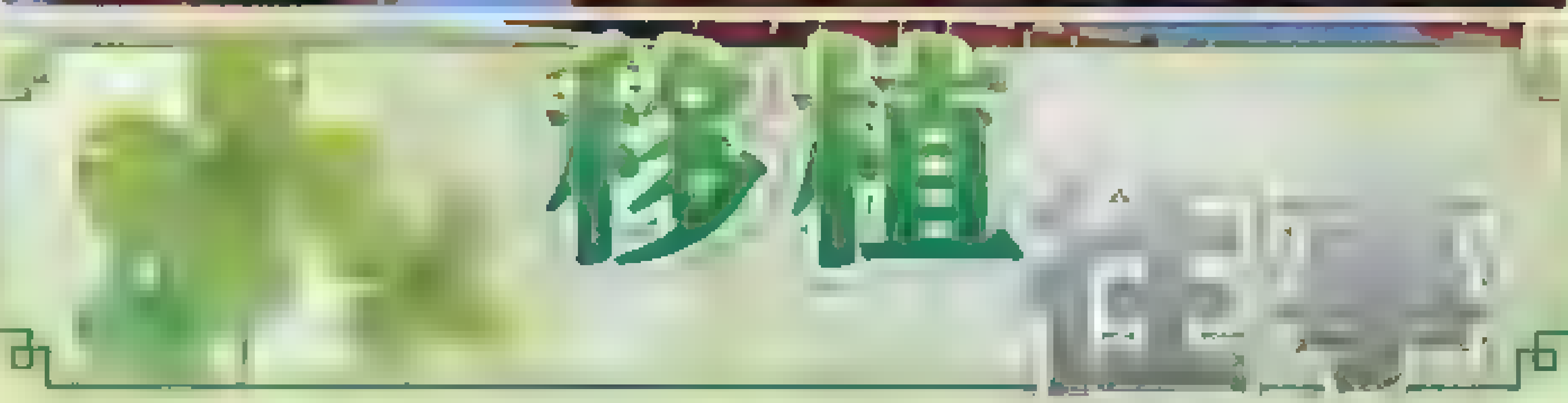
BOSS战 太古の星 ルルニエンデ（胸部）

此战固定为ガッシュ、アイシャ、クルシェ三人组合，可以直接给本体造成伤害，不过伤害比较低，把BOSS打至眩晕状态后它会吐出核心，此时可对核心造成很高的伤害，因此攻击时团选择附加眩晕值比较大的技能来对付这个BOSS。双手聚能后会追加可追踪的火属性攻击，射开始时双手发出的巨大光刃可以直接无视攻击BOSS，HP削减1/3后光刃改变攻击轨迹，这时就必须躲避了；带追踪属性的火旋风移动速度不快可以轻松躲避，全屏无规则激光攻击准备时间很短，躲避不及就防御吧；释放重力波后的电球攻击由于移动方面被限制，因此最好使用防御，双手合拢后会释放气刃攻击，退回到后面可以为躲避争取不少反应时间。同样HP被削减后BOSS的攻击频率会加快，全屏无规则激光甚至会三连击，特写画面后BOSS会放出许多对电球，需要小心操作从空隙中穿过去，总的来说这比之前的眼部要简单得多。

文 马修　美编 紫枫

大话移植

——从《口袋妖怪 心金·灵银》说开



移植的本意其实就是字面意思——把植物从一个地方移到另一个地方去种植，从中美洲走向全世界的玉米就是移植的成功典范；有成功的当然也有不成功的，像淮南的桔子移植到淮北就成了枳，这个失败的移植由于晏婴出使楚国而从春秋战国流传至今。随着医学的发展，“移植”二字的范围也从植物大到了生命体或部分的生命体，之后又被引申扩大为可以比拟成生命体的事物，譬如我们今天的主题游戏，游戏强调互动，带给玩家以直接的快乐，并承载玩家的感情，将游戏比拟成生命体并不为过。

▲晏子使楚——段出使让一个失败的移植案例广为人知。

移植的起源

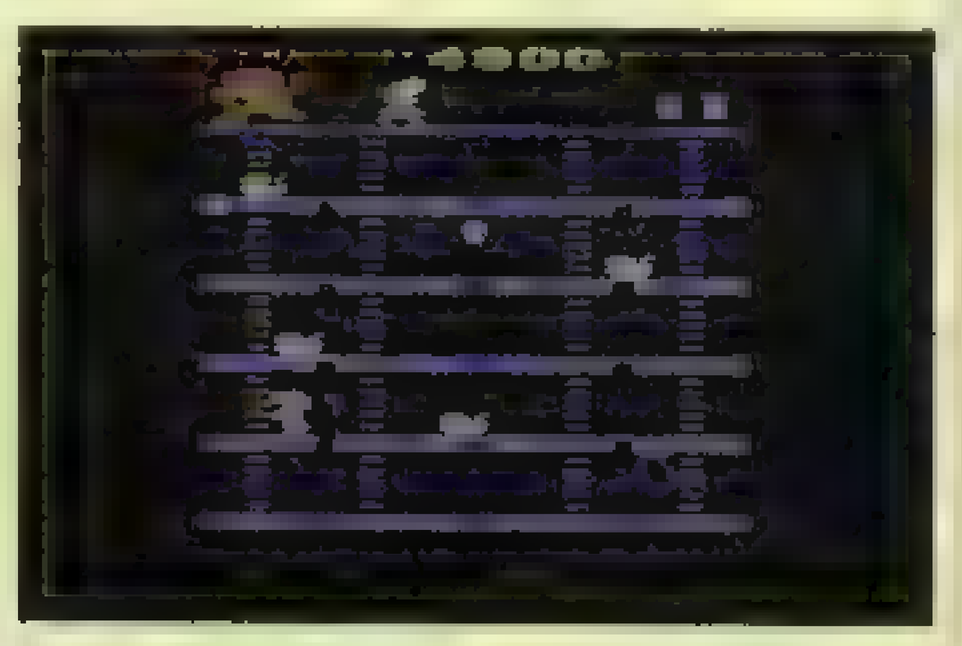
游戏的移植历史可谓悠久，几乎是伴随着游戏的发展而一直相伴，就像我们大家都非常熟悉的俄罗斯方块，从PC上走向了各个平台，正规的、杂牌的、侵权的、山寨的……林林总总。而掌机的移植可以追溯到Game & Watch时候，那时任天堂还没开发出FC，只是做业务用街机，但山内老爷子并不只满足街机的业务，毕竟街机的收益有限，面对的都是被[illegible]厂。如果让游戏走出街机厅，让大家走到哪玩到哪，那市场可就不止是扩

▲如果算上山寨的《俄罗斯方块》绝对是移植次数最多+跨平台最多的游戏，没有之一！

大一倍两倍了。山内老爷子是行动派，说干就干，那游戏呢？除了更简单的针对GW特性的游戏，也不乏从街机上搬来的，比如《大金刚》和《大金刚2》。这个就是早期的移植，后来《大金刚》也移师了任天堂自家的FC上，值得一提的是，《大金刚》最早移植的家用机并不是任天堂自己的机器，而是Atari 2600，因为那时任天堂也没有自己的家用机嘛。不过任天堂有了自家的家用机后，不仅自家街机上的游戏大量班师到家用机上生根发芽，其他游戏公司（第三方）也将街机上的人气作品纷纷搬到FC上，最有名的当属当年Namco的《铁板阵》。

这样的移植实在是两面讨好，从游戏厂商方面说，进一步挖掘了游戏的商业潜力（也称榨取剩余价值），而且有现成的FANS群，销量用户都有保证，连开发起来都是现成的……而从玩家角度来说，并不是每个人都有田尻智打《太空侵略者》的水平的，更多的普通玩家是由于反应不够快或不擅长总结经验，而几个代币瞬间跟着游戏里的小飞机中弹浮云，在家玩虽然没有了向大众炫耀的优点（其实是大多数人的水平不足炫耀），但不用排队等，足不出户在家随时玩，那感觉不错的……各得其所，因此移植这种事可以说是伴随着游戏的发展而一路走来，而且已经成为了一个大类。

▲元祖级的掌机移植游戏。



▲《大金刚》的家用机第一站竟然不是任天堂自家主机……
[illegible]

缩水移植

如果说早年的移植可以说是近乎完美，那随着游戏技术的发展，家用机的移植也不得不面临一个问题。那就是家用机的硬件规格是很长一段时间内是固定的，而街机的技术可是不受单一规格的硬件束缚而一直在发展，这个基板那个基板的推出，将街机游戏的华丽程度提上了一个又一个的层次。如此一来，想在家用机上玩街机游戏，便只能缩水移植了。OK，家用机和街机的技术发展不同步，终于衍生出了缩水移植这么个词。

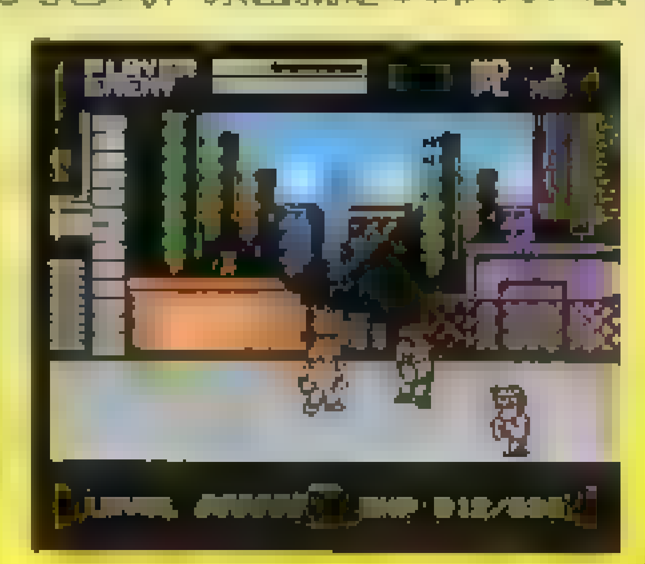
▲移植当红的《街头霸王2》是当时很多人的期待，因为最早的《四人街霸》。

“缩水”听起来像是贬义词，实则不然，与缩水对应的注水才是贬义词，比如明明二三百兆却塞了八百多兆废文件凑1G的，那是注水；缩水则是像萝卜干肉干那样把水分去掉减轻分量，虽然吃起来不那么鲜美多汁，但也保留了精华和嚼头。《SD快打旋风》、《九人街霸》都堪称FC缩水移植游戏的精品。当然，那些山寨厂粗制滥造的FC版《侍魂》、《格斗之王》什么就算了，那是骗钱的。

而随着16位机MD、SFC的到来，机能的提升，让玩家玩到原汁原味的街机当红游戏也

成为了可能，20世纪90年代中，除了SFC上一款款大人气RPG、SLG开始为广大国内玩家所认知接受，各路的格斗游戏也是玩家们去包机房的首选——因为16位机移植的街机游戏实在是不错。后来32位时代到来，Namco的街机版《铁拳》的基板更是可以和PS主机互换机能，因此其家用机与街机的差距还有多近便可想而知了，而当时人们的印象中也是如此：PS VS SS，《铁拳》VS《VR战士》，看到没有？《铁拳》几乎有着第一方的地位，当然，后来的事实证明商业关系不可信，《铁拳6》终于跨平台到360……这都是后话，但从32位机时代开始，家用机在移植街机方面已经基本是完美——这个时候已经不能称之为移植了，直接就是"多版本"。

Capcom很强大，虽然近年来不断因为出尔反尔被玩家诟病，但其在圈子里的地位无可替代，原因就是Capcom做游戏真的很强，即使是这么一款明显缩水的移植游戏，都可以做得这么棒，爽快感丝毫不亚于街机不说，还很与时俱进地加入了等级系统和必杀技系统，虽然游戏推出时已经是16位机时代，但移植在FC上的本作还是凭借爽快的搏杀而大受玩家好评。



掌机市场之初的缩水时代

看到这可能会有同学质疑了："同志，您这是讲掌机呢？"其实前面之所以在早期游戏的移植上下那么大功夫，是因为掌机确实是脱胎于家用机。关于家用机到底是脱胎于街机还是PC尚有争议，但掌机脱胎于家用机这点是非常值得肯定的，敢如此肯定就是因为掌机市场形成的GB时代，GB上出现了大量家用机作品和家用机游戏类型，和当初家用机打破街机厅场所限制而诞生的"在家里玩游戏"的扩展理念一样，掌机也突破了家用机的空间设备约束扩展为"到处玩游戏、随时随地玩游戏"。我们先做一个设问

玩啥？玩游戏。

玩啥游戏？玩好玩的游戏。

什么是好玩的游戏？当然是XXX、XXX……

这么一问，我们就可以看出来，主机市场形成之初，那种移植大潮并非是厂商偷懒，实在是大众民心所向、市场需要，玩家们心里都有自己喜欢的游

▲家用机之于街机的方便之处在于可以"在家玩"，掌机之于家用机的方便之处则在于"随处玩"。

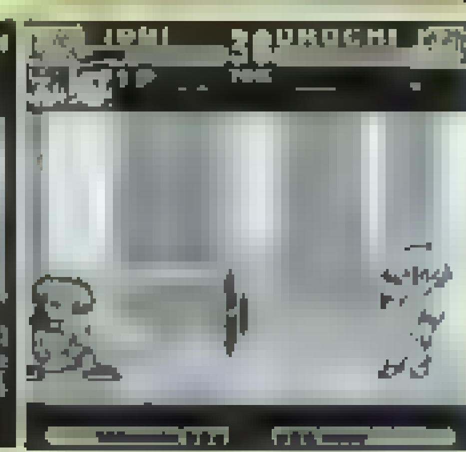
戏，能进一步打破原有束缚更自由更方便地玩当然更好，所以GB各代主机初期才会有那么多的移植游戏。

初期的游戏实际上相当简单，就是 C游戏黑白化，如《太空侵略者》、《恶魔城》等等，当然也有老美敢于挑战技术的，比如以前专题我们提过的Acc am就相当敢吃螃蟹，不仅往GB上移植街机游戏，还移植真人风格的《致命格斗》，虽然结果下来每作都移植得一塌糊涂，但开拓进取的精神可嘉。

▲看起来不错 玩起来么 …只能说精神可嘉了。

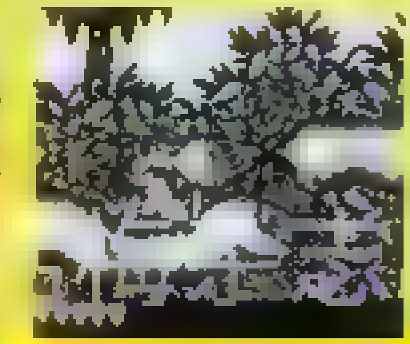
比起敢于尝试的欧美厂商，日本厂商在此方面就保守谨慎得多 这里要说一下，硬件的机能虽然是固定的，但发掘硬件潜力却并非是一朝一夕的，还拿骨灰级的 C来说事，《魂斗罗》、《赤影战士》、《荒野大镖客》这些游戏的素质，无论是流畅度、画面还是音乐音效，都是初期的游戏无法比拟的。GB也是一样，初期的游戏，人物动作慢、画面单一，连横版的都比较少，但是随着机能被不断发掘，除了自身诞生了更多足以载入经典的作品，也有更多的家用机及街机的分支作移植作登录到了GB上来，其中最熟悉的无疑就是“《热斗》系列”，“《热斗》系列”是缩水移植的典范之作，而其中的《热斗 96格斗之王》更是其中的佼佼者，虽然画面音乐方面缩了不少，但操作感爽快度毫不亚于街机。而与这些相对应的则是《超级街头霸王2》、“《致命格斗》系列”以及尝试性的《热斗 饿狼传说2》，同样是缩水，但缩的是流畅度，结果自然是不招玩家待见，以至于保留手感和爽快度成为了以后掌机移植格斗游戏的优先选择。

这种移植理念被后来的NGP、NGPC给继承发扬了下来，作为主机，这对难兄难弟并不成功；但其上的格斗游戏确实堪称是掌机上的精品，不过主机需要多元化的游戏类型支撑，单一的类型和他平台的移植并不能取得成功。NGP、NGPC的失败和GB通过《口袋妖怪》迎来第二春，这一反一正的两个例子告诉我们 移植可以让主机的游戏阵容更丰富，但让主机强大起来，还是需要充分体现主机特色的游戏。



▲NGP上移植的街机格斗游戏可以说达到了缩水移植时代的最高境界 但是市场告诉我们 …

移植除了敢想，更重要的是敢做，除了敢做，更要去好好做，“《超级大金刚》系列”便是GB上敢想敢做并好好做的杰出之作。“《超级大金刚》系列”原是SFC上优秀的横版ACT，其清新的画面和流畅的操作，在SFC众多的ACT中独树一帜，而如此优秀的作品，去往8位的、黑白的掌机GB移植，听起来有些不可思议，但真就实现了，虽然不及SFC原作那么清新美丽，却也将热带雨林的潮湿清新通过小小的GB屏幕传达给了玩家，流畅的动作的操作更是原汁原味地还原了“《超级大金刚》系列”的精髓 行云流水。事实证明，在移植问题上，只有敢不敢，没有行不行。



移植的多元化进步

走进怀旧时代

不得不说的是，在从前我们说到移植，就会联想到缩水，因为从前无论是街机移植到家用机，还是家用机移植到掌机，总是这样，换句话说，早期的移植目的是为了进一步扩大用户群，虽然在画面、音乐、帧数等方面有所缩水，但却因为平台更方便而同样大受欢迎，更关键的是缩水后仍然保留了精华部分。

但随着游戏积累的增多，更多曾经的游戏开始成为了人们内心深处的美好回忆，于是，另一种移植出现了，这种移植作品移植的并非是当红作品，而是有一定历史的老游戏，这种移植游戏主要就是召集老玩家，召唤老玩家尘封在内心深处的感动，同时也把当年的作品的商业价值再利用一下（或者说再榨取一下），老玩家感动、新玩家新鲜、厂商赚钱，又是个皆大欢喜的方式。而从这个时候开始，移植游戏也不仅实现了平台上的空间跨越，更实现了勾起玩家怀旧情绪的时间跨越。

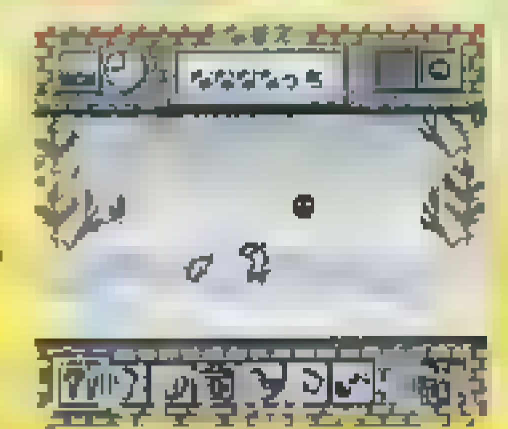
▲对游戏的怀旧其实不仅仅是游戏本身。

这种移植方式并非起源于掌机上，比如笔者所知道的1993年SFC上包含了三作《超级马里奥兄弟》和《超级马里奥USA》的二作《超级马里奥兄弟合集》，就远早于GB上各种各样的游戏合集，但这种怀旧形式的移植却是的的确确在掌机上发展壮大的，其中最著名的是“《GB长廊》系列”，向始祖掌机致敬的同时还加入了新要素。相比之下，《桃太郎合集》、《Konami GB经典》、《原人合集》这些就没这么多新加要素了。而这种简单的老游戏合集的移植形式大概是简单方便，自从在GB上形成规模后，在之后的GBA、PS2、PSP上都相继出现了林林种种大大小小并且原汁原味的合集。

▲早期掌机经典合集的代表作《GB长廊》。

当然，原味的单个移植也有，比如10周年纪念版的GBC版《超级马里奥兄弟DX》，这款游戏基本和FC当年那款《超级马里奥兄弟DX》一样，不过任天堂出手，细节方面考虑得还是相当周到的，比如角色在屏幕中的比例更大，而这一作，也打响了“《马里奥》冷饭系列”的第一枪……

宠物蛋？没错，就是个东西，当年被大家称为“他妈哥治”、现在叫“拓麻歌子”的养鸡游戏，曾经火得一塌糊涂。而Banai也很厚道地把宠物蛋移植给了GB，让玩家在GB上也去养鸡。GB机能虽然一般，但让点阵画面的鸡崽子们生动起来实在是绰绰有余，于是，我们在GB上可以看到小鸡们流畅地跑来跳去……虽然没有了随时带在身上的贴心感，但更加有活力的小鸡还是让很多玩家头



▲移植到GB上的宠物蛋。

GBA的大移植时代!!

相对于家用机从8位、16位、32位　的进化顺序，GBA的进化显得有点跳跃，虽然从整个掌机市场而言在8位和32位中间有16位掌机NGP和NGPC，但这对难兄难弟并没有肩负起过渡的历史任务，而是在GBC的软硬攻势下自身难保，于是，掌机市场的进化跨越了。

随处可玩的街机经典

GBA对于以前的掌机来说，最大的进步无疑就是2D画面表现的大幅增强，强大到以前很多掌机玩家想都不敢想的街机名作可以很完美地在掌机上玩到。《快打旋风》和《超级街头霸王2X》这两款游戏公布时，足以让很多曾混迹于街机厅的老玩家的钱包松动，尤其是《街霸2X》，要知道，这款游戏在16位家用机时代可是记载了一代玩家的遗憾。

上世纪90年代中格斗游戏大潮下，无论是Capcom的《超级街头霸王》，还是SNK的《龙虎拳》、《饿狼传说》、《侍魂》，以及其他公司的《豪血寺一族》、《斗士的历史》、《致命格斗》　基本上是街机上有的家用机上都会移植，虽然会有少部分缩水但并不影响游戏性，而在家、在包机房和朋友和同学酣战　G乃是那个年代很多玩家的一大乐事。而增加了超必杀技和隐藏新人的《街霸2X》却偏偏移植到了天价的3DO主机上去

▲对于执着于20世纪90年代中格斗狂潮的老玩家来说　GBA的《街霸2X》弥补了当年的一个遗憾。

而掌机从GB时代开始，就确立了其平民价格路线，不仅仅普通玩家买得起，没有收入的学生攒攒钱也能买下，因此GBA上《街霸2X》的移植真的圆了不少老玩家的梦，更何况，这还是出在可以随身带着走到哪玩到哪的掌机上。

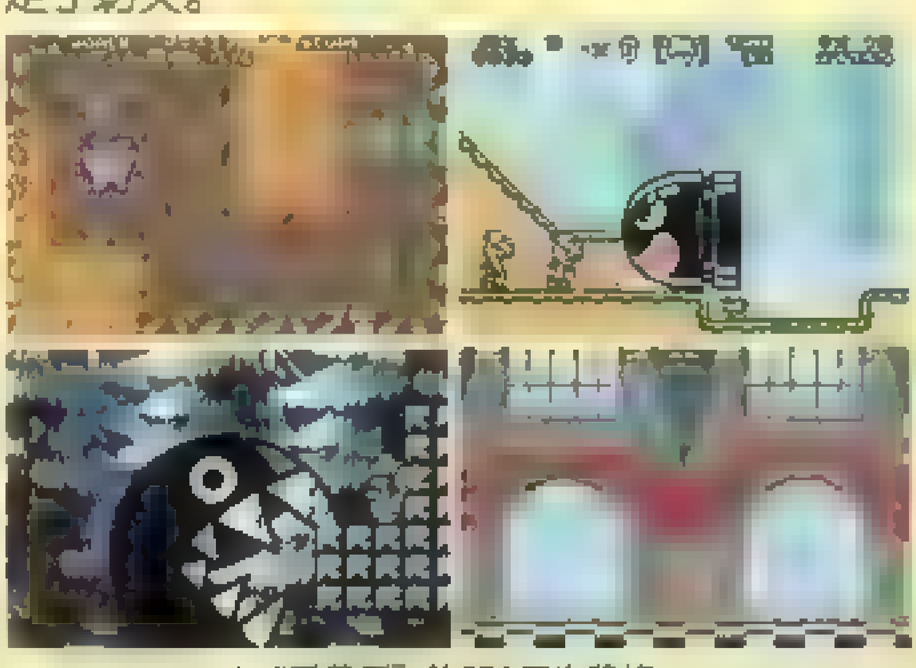
老对手齐聚GBA

▲马里奥VS索尼克　16位机时代有相当多此类主题的同人图　不过随着世嘉淡出主机市场，如今的老对手也已一笑泯恩仇了。

当然，仅仅是几个街机经典的移植，我们还不能称之为“大时代”，更有8位、16位家用机经典游戏的大集会，而带头这么干的就是任天堂自己，不过由于机能的进化，这些游戏的表现也足以让当初玩过原作的玩家有耳目一新之感。

首发的《超级马里奥A》就是当年的《超级马里奥USA》的移植版，从FC到GBA，硬件的进化带来了游戏本身的大幅进化，方寸间细腻美丽的马里奥世

界让新老玩家都喜爱不已，受欢迎几乎是情理之中。而这一作的良好表现和玩家的积极回应给了任天堂鼓励，这之后，SFC首发的《超级马里奥世界》、以耀西担任主角展开精彩冒险的《超级马里奥 耀西岛》、FC时代大受好评的《超级马里奥兄弟3》三款作品，也以《A2》、《A3》、《A4》为名相继登陆GBA平台，这四款在画面的强化上自然是下足了功夫。



▲"踩蘑菇"的GBA四次移植。

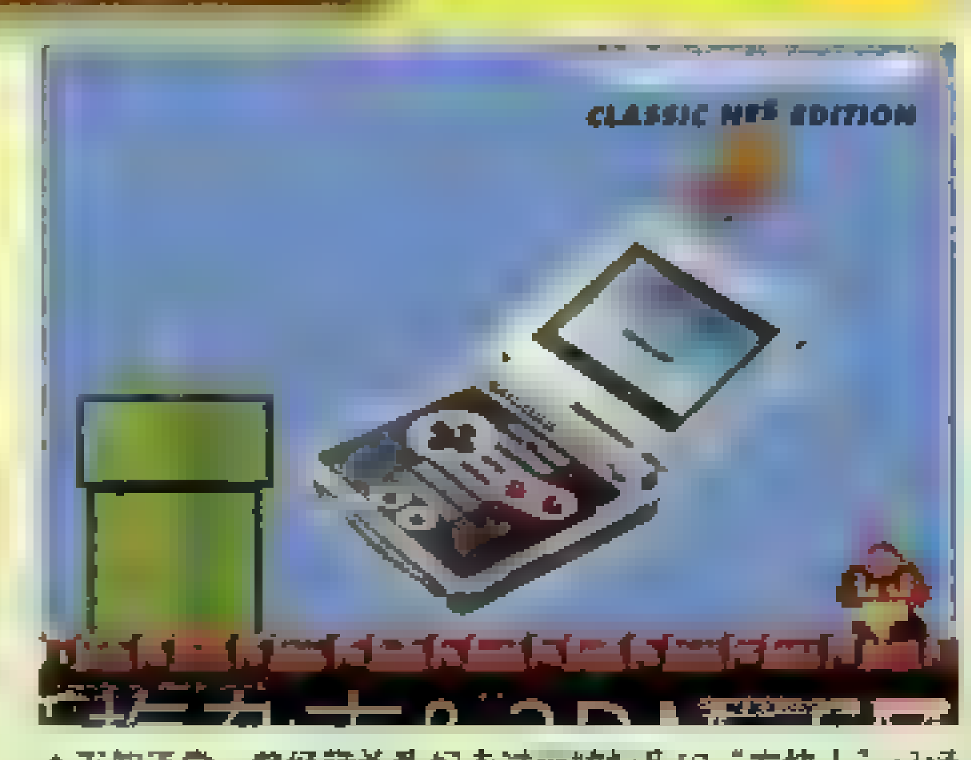
其实对于国内玩家，不少人都是第一次接触这些作品，然后发现"踩蘑菇"的世界原来这么精彩！要知道，当FC在国内普及开，FC的机能已经挖掘得差不多了，对于国内玩家来说，更多FC的精彩记忆来自于精彩火爆的"老四强"，而"《马里奥》系列"的印象不过是吃钱币、踩蘑菇……到了SFC时代，由于SFC和一套磁碟机要4000多元，高昂的价格导致很多玩家与SFC时代的经典失之交臂，即使是去包机房，也是和朋友对战格斗游戏、合作通关游戏、玩《实况足球》、《名车大赛》，或者尝试新鲜的RPG、SLG……很少有想到去玩"踩蘑菇"的。

有任天堂这个第一方带头，第三方自然也不会闲着，很多以前的老游戏在画面加强后在GBA上重新登录复活，其中最活跃的乃是任天堂曾经的老对手世嘉，而世嘉也很厚道，为GBA奉上的是MD上的一作《索尼克》以及《索尼克弹珠台》，这个曾经以高速爽快闻名的第一方作品曾直指一板一眼跳跃的马里奥大叔，但终因厂商经营问题而舍根。不过世嘉的可敬之处在于并没有因为硬件战场上的失利而让自己那些拥有无数FANS的作品成为历史，而是让自家的经典在老对手任天堂、索尼的主机上继续登场，继续带给玩家世嘉特有的游戏乐趣，这一点上说，世嘉的器量真的非常值得称道。说来索尼克也曾为世嘉掌机GG拉票而登陆过掌机平台，而在GBA上，索尼克和曾经的老对头马里奥终于走到了一起，走过16位机两强争霸时代的老玩家在GBA上玩着曾经代表一个时代两种不同风格的各具本平台代表性的作品，相信也会感慨万千吧。

▲音速刺猬的GBA三连击。

三度复出的马大叔

没记错的话，在GBA之前，"炒冷饭"一说并不流行，但伴随着GBA平台大量移植游戏的出现，"炒冷饭"的说法也日渐兴盛，甚至GBA也被扣上了"冷饭机"的帽子。虽然GBA上不乏新作，但这么说倒也不算特别冤，因为除了将画面大幅进化的加强移植，GBA上还有一众以原汁原味为卖点的移植游戏——"《Famicom Mini》系列"，这一系列移植的全部是FC时代早期的经典作品，而且画面音乐都绝对的原汁原味，该系列从2004年2月第一款《超级马里奥兄弟》开始到8月，期间总共推出了30款游戏……而到了2005年9



▲不知不觉，曾经陪着我们走过一段岁月的"方块人"已经成为了记忆。

月13日，《超级马里奥兄弟》20周年之际，这款游戏被再度原汁原味地制作在GBA上，并和GBA家族的小老弟GBM一同发售，发售当周，该作以18 /万的销量雄据销量榜首，让许多厂商和统计媒体大跌眼镜的同时，大家也不得不接受这样一个现实——我们玩的不是游戏，是寂寞……

▲FC GBC GBA GBA再版 四个版本的《超级马里奥兄弟》。

这款游戏的发售让《超级马里奥兄弟》以4次出场、3次复出的记录成为了当时TV Game领域当仁不让的"冷饭王"，算上街机移植更是5次出场、4次复出。即使是《最终幻想》的第一、第二作继FC、WSC、PS、GBA后再次登陆PSP，也不过是和《超级马里奥兄弟》平齐而已，但能在一款主机上原封不动地复出两次且充分保证销量，这个记录目前仍然没有游戏可以超越。

其实比起"《Famicom Mini》系列"，走大众移植路线的《火红 叶绿》未必更有资格单独拿出来说，但论影响，本作无疑是最大的。有多大？大到和GBA的《超级马里奥A》平齐，《马里奥A》是引领了一个移植大时代，《火红 叶绿》则将影响一直延伸到了大半个NDS时代

《火红 叶绿》秉承了任天堂一贯的风格 突然袭击，事先不打招呼不放风，忽然给出一堆消息，然后玩家们期待 还没等好好调整心情去期待，游戏便发售了，然后玩家就在基本没什么心理准备的情况下重新开始了关东大陆的冒险。流程上《火红 叶绿》和当年的《红 绿》差不多，但通关后增加的七岛剧情却相当厚道，更有神秘的迪奥希斯降临以及去凤凰露琪亚栖息地的隐藏剧情 游戏毫无意外地长时间占据当时销量榜的榜首，怪物级的软件用怪物级的销量告诉世人：即使是移植，《口袋妖怪》也依旧大受欢迎！

更值得一提的是本作的影响，由于本作的开创了《口袋妖怪》移植的先河，又大卖热卖，以至于在NDS上第四代的《口袋妖怪 钻石 珍珠》发售之初，关于《金 银》是否会移植的争论就没有停止过，争论大抵如下

会移植方：肯定会，有《火红 叶绿》的例子在先，任天堂不会放过这个赚大钱的机会的。

不会移植方：好吧，就算有一千个理由一万个理由，可任天堂还是没有公布啊。觉得会移植的玩家的论据是充分且合理的，然而不会移植方的理由又是现实的残酷的，以至于这种争论消停下来后，玩家们在《白金》里看到《金 银》中的钢铁馆主蜜柑登场、2009剧场版《阿尔修斯 飞向超越的时空》出现了《金 银》主角后，也执意地来捕风捉影，来肯定，来期待 ……至说无奈，但渴望的心情相信老任也早就知道了。

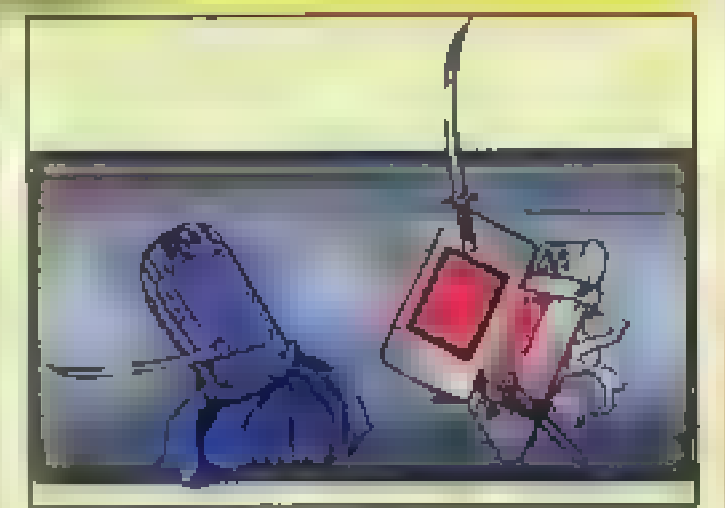
▲音质大幅提升的《火红・叶绿》留给了玩家一个争论很久的话题。

冷饭次世代！

索尼的中兴之志与PSP的移植大潮

好吧，我们看了那么多的移植的往事，大家发没发现一个问题？那就是大多数时候都是任天堂在唱主角，连移植炒冷饭都是，为什么？因为那时候任天堂在掌机市场是老大，到了GBA时代更是到了独裁的地步。不过商业规律也告诉我们，垄断的市场会阻碍市场进步甚至倒退，而这个时候，索尼便站出来了——和当年的PS主机引领家用机市场快步走进3D时代一样，这次索尼也狠狠地拉了闲庭信步的掌机市场一把，一下让掌机也有了不输于当时家用机的画面音乐表现。

有种说法是，一直由任天堂垄断掌机市场，那么掌机进入3D时代的年份将推迟10年，这话夸张，但并非没有道理。因为走过N64时代后，任天堂游戏的重心更在于游戏本身乐趣的开发，却往往有意无意地忽略掉音画方面的表现；而索尼恰恰在这方面是强项，想在老任经营10多年的掌机市场站稳甚至将对方赶尽杀绝，当然要使出人无我有的杀手锏。



但是接下来PSP却不得不面临一个问题：游戏缺乏！而这在PSP公布之初沉浸在大众一片叫好声时没有想到的，这次第三方没有像当年PS时代给任天堂来个集体倒戈，相反却观望起来，一个是家用机领域驰骋十余年的新统领，一个是走过了大起大落屹立不倒的老霸王，都惹不起，冒冒失失地站错队伍很可能就会跟着陪葬了，所以，站在中间最好了。

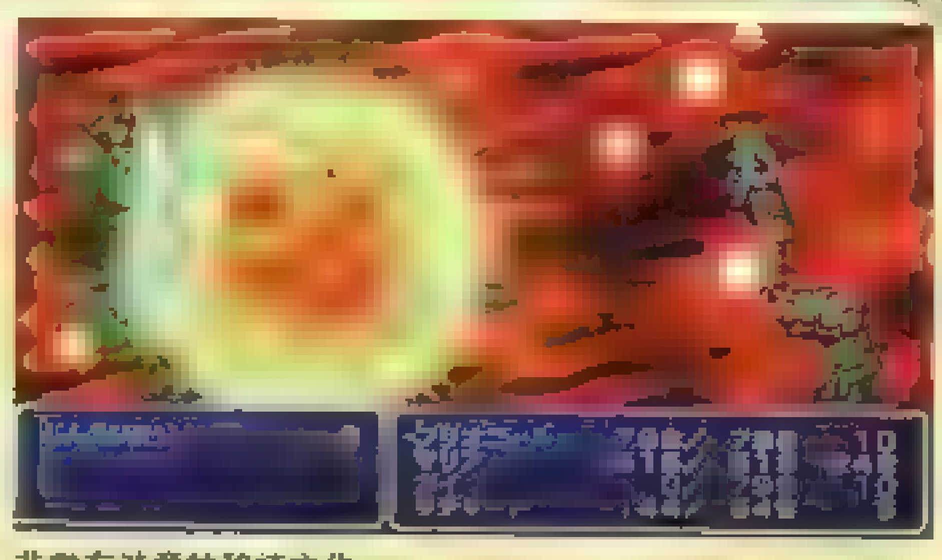
观望中，第三方的表现对于PSP的支持有点让人沮丧，因为太多的移植游戏了，以至于GBA“冷饭王”的帽子竟然被PSP继承了……直到《乐克乐克》、《啪嗒砰》等一系列优秀的PSP原创作品的登场，这个名声才渐渐不再被人提起。

手到擒来的便利与屏幕比例的尴尬

事实上，这个“冷饭王”的帽子PSP戴得很冤，因为SCE自己的冷饭几乎没有，大都是第三方用一款又一款的PS、PS2时代移植游戏来拉拢老玩家——又是一个10年，PS玩家也终于可以在新的主机上怀旧啦！当然，其中同样有厚道的也有不厚道的，比如“《英雄传说》系列”的口碑一直相当好，《最终幻想I・II》更是给玩家以惊艳，而饱受诟病的则是《机战MX》之流，公布的时候可谓是备受瞩目，然而实际玩上，那种屏幕拉伸……笔者当时的感觉就是，如果PSP的屏幕是4：3，这游戏还能玩着舒服点。

事实上，PSP的16：9屏幕确实成为了大多数厂商移植游戏时不得不面临的一个问题，

▲《最终幻想Ⅰ》



非常有诚意的移植之作。

而不同的厂商针对此也想出了不同的方法，比如Capcom的《街头霸王ZERO3》是在4：3和16：9间切换，由于《街霸ZERO3》本身就是卡通风格，因此即使是16：9下，因为屏幕拉伸而"胖"了的角色亦不显得突兀。光荣旗下两大历史SLG《三国志》、《信长的野望》则是将游戏画面放在左侧，右侧放上人物资料、城市资料等等……

▲4：3和16：9的屏幕比例差异给PSP的移植平添了不少麻烦。

PSP上的移植游戏真的是五花八门，像将《电车GO Final》拆成数作的"《电车GO 携带版》系列"，过去经典现在仍然大受好评的《女神侧身像》，缩水成走格子的"《无双》系列"，重新制作的《新旧洛克人》，受众面不高但拥有非常核心FANS的《恐怖惊魂夜2》，用倒叙方式展开的《分裂细胞 本质》……当然还有林林种种各式各样的典合集。

移植的飞跃进步

随着PSP机能的进一步被发掘，移植作品的素质也是在不断提高的，就拿《无双》来说，以前被机能限制所以走格子，现在机器还是PSP，但机能限制突破了，PSP上也能玩到原汁原味的《无双》了；而《横行霸道 自由城故事》、《真·三国无双 联合突袭》等表现不俗的原创作品，更破天荒地在家用机和掌机领域间实现了逆移植，从掌机移植到家用机的这种"逆移植"在从前是无法想象的，但是现在，事实就在眼前！机能潜力的挖掘，也让PSP的移植不再局限于从前的作品，更可以让玩家在PSP上玩到时下的新鲜作品，《铁拳5DR》曾经一度被玩家认为是突破了PSP机能极限的一作，而以《灵魂能力4》为基本制作的《灵魂能力 破碎的宿命》再一次给玩家一个原本不可能的答案，以至于笔者在玩了PSP版《灵魂能力》后惊叹：NBGI几乎把PSP的机能整整提升了一个时代！

而移植不仅仅是榨取剩余价值那么简单，除了带给玩家更多的选择，厂商方面也许会开拓新的市场，说到这里相信很多人都想到笔者接下来要说哪个了

▲机能的发掘让PSP版的《无双》告别了走格子时代。

▲《灵魂能力 破碎的宿命》的表现，又一次让人再次感叹：神奇的NBGI

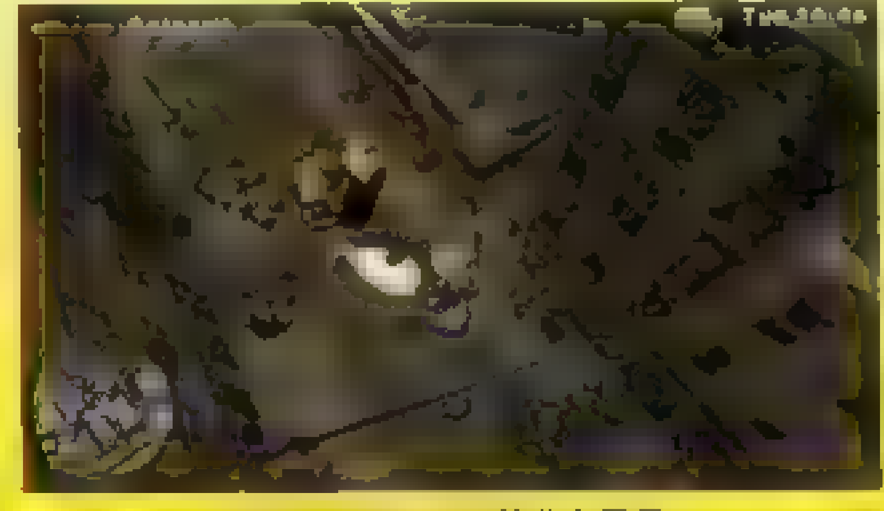
[illegible]

《怪物猎人》这个当年在PS2上名不见经传的二线游戏，如今的市场号召力已经可以在一代从PS3移师Wii后引起的巨大轰动得到答案，而这个地位，来自于它的一次成功移植，从PS2到PSP，表面上看是一次普通的移植，但是因为游戏本身强调合作的重要性，而使得移植到PSP的《怪物猎人 携带版》大放光彩！要知道，从前PSP上没有一款游戏如此将看似简单的联机乐趣发扬得如此精彩的，而PSP自身机能在胜任了巨大怪物给予的视觉听觉冲击之余，更赋予了玩家在家用机上难以体会到的合作的乐趣，而这种乐趣亦如当年的《口袋妖怪》一样在玩家间口耳相传，不知道多少猎人是在看同学、看路人狩猎的时候知道并喜欢上了它，市场反应更是超出了包括厂商和市场分析家的预料，说《怪物猎人 携带版》的成功是《口袋妖怪》后掌机上的另一个奇迹并不为过，《怪物猎人 携带版》如今在PSP上已经推出了两作以及一部资料篇，每一作的销量和质量都让厂商和玩家满意，《怪物猎人 携带版》已经成为了PSP上的标志性作品

▲移师PSP的“《MHP》系列”代表了一个平台的一个辉煌时代！

[illegible]

Rockstar在公布《唐人街战争》时曾宣称：这是一款为NDS量身打造的《GTA》，厂商没有食言，游戏中种种利用NDS机能的设定也确实给游戏增添了不少前所未有的乐趣，而媒体评价也是一片叫好。但，首月8万多的销量实在有点有负于“GTA”盛名，虽然到2009年8月底销量已达到近60万套，但对于出手数百万的《GTA》显然还是没有达到预期的销量。大概是鉴于此，厂商也宣布将《唐人街战争》移植（现在流行叫“跨”）给PSP，希望借着两大掌机平台的力量，让本作也跻身百万之列。



▲PSP版《GTACW》的公布画面。

赚奶粉钱的Square Enix

PSP虽然曾被扣个“冷饭机”的帽子，但不得不承认，在移植游戏方面，PSP做得的确非得出色，真正实现了厂商赚钱、老玩家感动、新玩家新鲜这么个皆大欢喜的局面。而相比PSP这边移植得热热闹闹，那边NDS则因为强调新玩法而让不少厂商断了移植的念头，其

实NDS没有PSP上那么庞大的移植游戏阵营和NDS自身的机能也有关，放到PSP上加个窗口缩放就搞定，放到NDS就必须要在哪里缩水上进行取舍

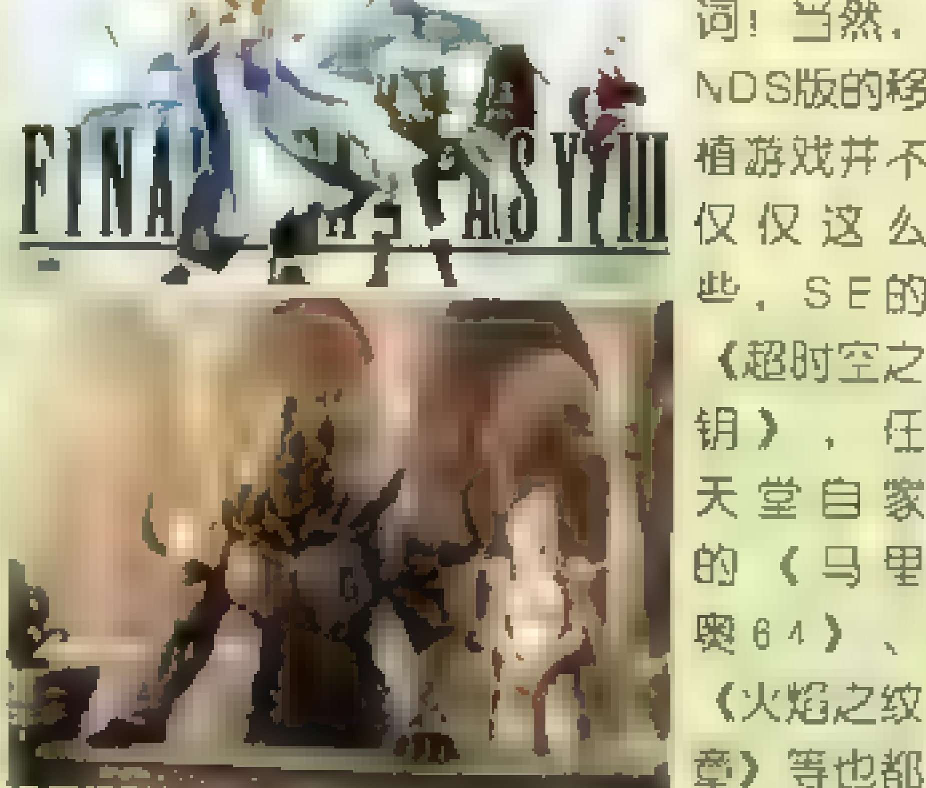
其实移植这个问题对NDS本身来说无所谓，多一款游戏多一个壮大场面的，但做不做却是厂家的——当然有人做，庞大的用户群在那摆着，不仅有老玩家保证销量，众多的新玩家更是潜在的市场 下面重点说的，是NDS上的移植大户Square Enix。

▲《最终幻想Ⅶ》成就了Square在业界举足轻重的地位。

PS时代的Square凭借《最终幻想Ⅶ》一举奠定了其第三方老大的地位，其一举一动颇受业界瞩目，不过后来在电影《最终幻想 灵魂深处》上遭遇滑铁卢，以此为开始，自身的内部矛盾日益凸显，最终与老对头Enix合并（其实是被收购）……即使如此，到2008年《最终幻想XIII》宣布跨平台时PS3的铁杆支持者们的一片哀声中，我们仍然会发现，即使经历过大风大浪，“《最终幻想》系列”的地位仍然无可替代。

“《最终幻想》系列”在日式游戏中有如此高的地位并非是炒作炒出来的，而是踏踏实实一点一滴地在一个个细节上下功夫做出来的 也可以说是用钱砸出来的，盛名之下并不富裕的SE如何在越来越高的制作成本下赚钱甚至只保持其名声？制作成本最低的NDS平台给了SE答案：在NDS上做游戏！而这个举动，也恰当地被业界形容为“给次世代《FF》赚奶粉钱”。当然这只是一种调侃，事实上，就是不给次世代《FF》赚奶粉钱，在新玩家众多的NDS平台上，好好地开发游戏扩大市场并吸引老玩家，也是明智之举。

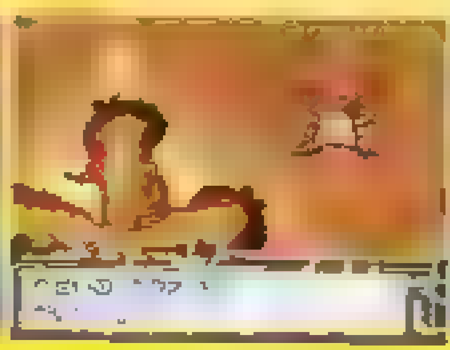
不管目的是什么，《勇者斗恶龙》的4和5、《最终幻想》的3和4都出现在了NDS平台上，但是这次的移植可不是简单地复刻了事，尤其是两作《最终幻想》，由2D成为3D，让这两作《最终幻想》成为了重制版、诚意移植的代名词！当然，NDS版的移植游戏并不仅仅这么些，SE的《超时空之钥》，任天堂自家的《马里奥64》、《火焰之纹章》等也都在NDS上重生，不过看得出来，相对于GBA，任天堂在NDS平台上的移植手笔要小得多，毕竟作为第一方，更应该在开拓推广NDS玩法上下更大的功夫……但是，该来的，还是会来



▲即使是没接触过《FF》 这样美轮美奂的人设和画面也足以让很多人心动。

心金 灵银

这就是我们最后要说的移植作了，其实到大家讨论《心金 灵银》能否会移植时，“移植”这个词已经很少被人提及了，更多的说法是“复刻”，都是说“《金 银》复刻”如何如何，而当厂商真正公布的时候，各种进化让人目不暇接，而此时很多人也都改变了说法 重制，是的，这次的《心金 灵银》，其进化不仅仅是相对于GBC版的原作，就是相对于NDS此前的 款《口袋妖怪》也是大大进化，无论是充满阳光的画



面，还是配乐乐器多到华丽的BGM，亦或是大幅进化、方便快捷的拖拉式触摸操作，都向玩家们传达了一个信息：这，就是NDS版《口袋妖怪》的最终形态。10年前，伴随着GB到GBC的硬件升级，《口袋妖怪 金 银》给了玩家一次前所未有的惊艳；10年后的今天，厂商用每个细节上的诚意和机能的进一步挖掘，让《口袋妖怪》暂别一直以来的质朴，用《金 银》的重制版再次给我们以华丽惊艳之感。方便至极的操作，相信会给以后的NDS RPG一个启发。

关于移植从[illegible]

▲《最终幻想Ⅴ》开始时的一段剧情的SFC版与NDS版的对比。

关于移植的说法很多，比如炒冷饭、复刻、重制，而在国内，这些说法从来就没有个统一准确的界限，关于其区分标准也是多种多样。笔者这里更认可的，是“移植”是一个统称，而冷饭则是对移植游戏的一种嘲讽和调侃——其实这个说法也是相当贴切的，冷饭者，隔夜饭，能把隔夜冷饭炒成上等佳肴，这可是很考验厨子手艺的，而炒饭的原料又非隔夜饭莫属。

复刻和重制这种说法源于何时也难以考证，其实源于何时不重要，区别其实更在于玩家如何理解，就大多数理解而言，关键看新变化有多大，单纯地移植或仅增加些新迷宫、新NPC的，一般看作复刻，如《马里奥64DS》、《机战MX》以及GBA的《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》等，重制一般是指在向更高一级平台移植后，根据平台的进步而让游戏“与时俱进”地重生，像《最终幻想Ⅰ》、《最终幻想Ⅴ》、《新日圣克人》。当然，更多的时候还是更凭感觉的，像《口袋妖怪 火红 叶绿》，虽然比起GB版初代有质的进步，但作为GBA时代的作品，直接用《宝石》版引擎制作的改作并没有太大的惊奇感，即使新增的七岛足质足量，但算不算重制还是存在争议；而NDS版的《心金 魂银》，则带给玩家眼前一亮的惊艳，即使是想不到“重制”这个词，也会感叹“这游戏不是简单的复刻”。

除了这些，还有低机能平台游戏移植到高机能平台的“逆移植”（《横行霸道 自由城故事》），本世代主机上作品反过来移植给前时代主机的“反移植”（《真·三国无双5》），一次移植不够还要继续移植的“二段移植”（还是《真·三国无双5》），明明可以与时俱进但仍做成怀旧风格原汁原味直接照搬的“原味移植”（GBA的两作《Famicom Mini 超级马里奥兄弟》）……这些其实只是一种现象，归结起来又都是被视为生命体的游戏从一个平台转移到另一个平台，如此来说，这些其实还都是“移植”。

说到这里，本文也就结束了。正是前面所说，笔者个人完全不排斥移植游戏，相反还经常会为自己喜爱的作品的复出而感动不已，《口袋妖怪 心金·魂银》[illegible]命运安排[illegible]都让笔者这个从[illegible]时代[illegible]走来的玩家兴奋不已。其实无论是在掌机市场形成之初，还是如今百花争艳[illegible]，移植游戏从来就没有停止过，而原创大作品同样没有因为移植游戏多而停止过。移植游戏[illegible]代表厂商的[illegible]，相反，用新的技术将经典重现，不仅让老玩家重拾感动，新玩家也有了体验经典的机会[illegible]都是不错的。当然，过分的移植确实会给人[illegible]日日[illegible]的感觉[illegible]，但无论如何，以后的掌机平台上，移植游戏都会和原创游戏[illegible]存在着[illegible]新作的[illegible]穿越了时间和空间的感动

TGS上公布了PSP 3000降价的消息，不过这对于国内市场来说应该意义不大，因为市面上可破解的PSP 3000买一部少一部，这种情况还想让商家降价是不太可能的，所以想买PSP 3000的朋友还是不要太过乐观为好。好，下面还是让我们来看一下最近的掌机市场行情吧

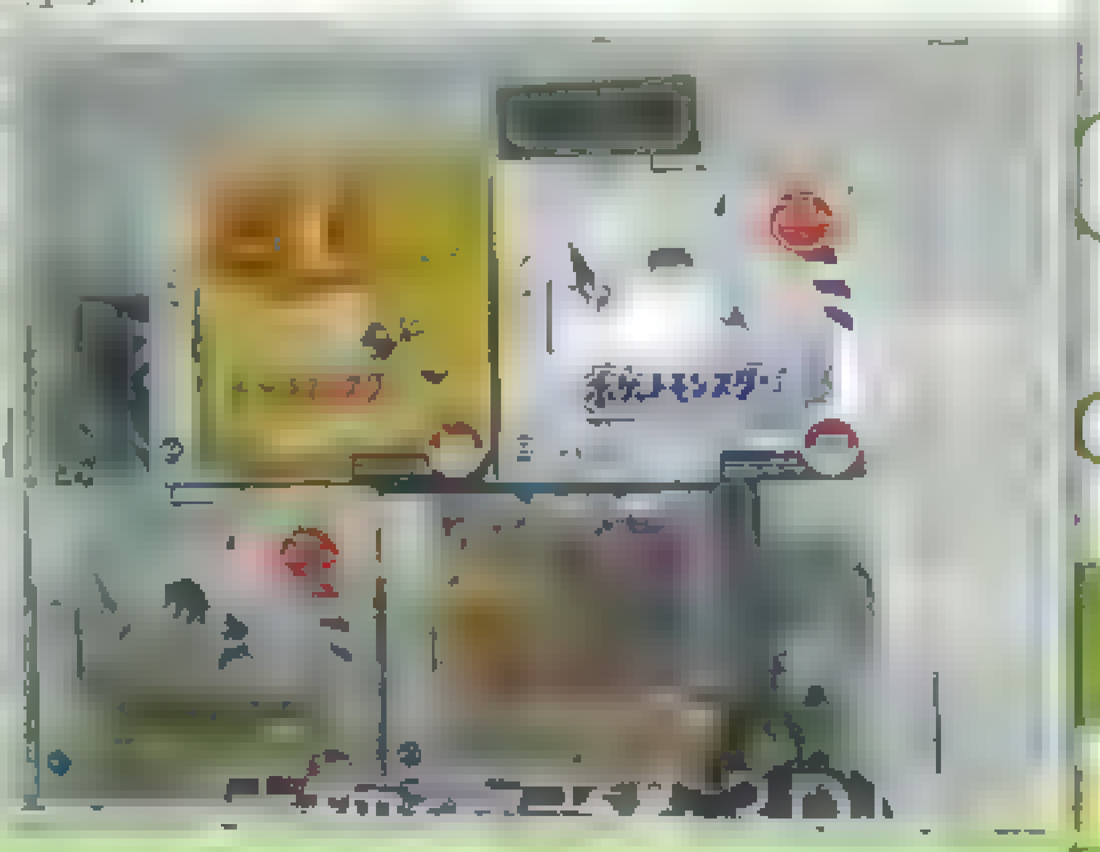
栏目主持：乌冬

《口袋妖怪 心金 灵银》果然还是偷跑了，于9月11日正式出现在了市面上，虽然只提前了一天的时间，但对各位《口袋》粉丝来说可是意义非凡的。首批的到货量非常少，因此商家普遍都打出了350元左右的价格，虽然是这样，但以《口袋妖怪》的超高人气度，这个价格还是一度卖到出现断货的现象，随后的几天因为日本本土的销售状况也非常好，导致国内的供货跟不上，价格一路上涨到了现在的390元左右，而两个版本中人气较高的《灵银》还会比《心金》要贵一点。

游戏都卖得那么火，游戏的预约特典就更是一物难求，本来是在日本预约游戏得到的三个神兽精灵模型，到了国内就被商家炒到了100元一个的价格，不过对于有爱的玩家来说，再多的钱也会乖乖掏钱包的。毕竟特典不像游戏，特典的数量很少，如果现在不买的话，以后就想买都买不到了。

这次的《口袋妖怪 心金 灵银》真的非常厚道，除了超高的游戏素质外，还附赠了一个和游戏联动的计步器。不过这里要提醒大家一点的是，现在市面上有不少商家把计步器拆出来单卖，如果你是使用烧录卡玩《心金·灵银》的话就不要去买了，因为卡片和计步器里都内置了红外线装置，烧录卡是无法和计步器联动的，并且一张卡片对应一个计步器，想通过别人的正版卡片来联动也是不可能的。当然如果你是使用正版而计步器又弄坏了的话，去单买一个是不错的方法。

PSP的5.55系统破解依然是毫无进展，最近来自土耳其黑客的5.55 LDX 2自制系统也是空欢喜一场，而且刷机时的变砖率奇高，就算成功刷机也还是运行不了需要5.55系统的游戏的ISO，所以提醒各位读者还是不要去尝试了。没有了ISO，想玩新的PSP游戏就只有选择正版这一种方法，再加上最近PSP上的大作频发，使得冷却一时的UM市场又有了不少起色。9月PSP上最值得买的游戏要数独占大作《伊苏7》了，不过要留意的是《伊苏7》的出货量很少，普通版在日本一早就已经卖完，现在在国内能见到的大多都是限定版，限定版里除了游戏外还带一张广播剧CD和一张音乐CD，售价在600元左右，对于限定版来说价格还是可以接受，要买的朋友可要趁早了。



可以预见的是，进入10月后市场上的最大变化就是PSP go的登场。尽管依据经验来看该主机很难实现第一时间的破解，但是对于相当部分"追新"的消费者来说，PSP go还是有着不小的吸引力。加上近一段时间由于PSP 3000主机5.03以下版本持续涨价，v3主板的PSP 2000又开始部分接管市场，到时主流市场上将会出现PSP 2000、PSP 3000、PSP go三款索尼掌机主机并驾齐驱的场面。价格无疑是PSP 2000在市场上复出的最主要原因，各颜色全新单机价格不超过1150元，加上8G棒等随机配件后1350元左右，而且在这个价格的基础上买卖双方还存在着一定的还价余地，玩家也可以花较少的钱买到喜欢的主机。PSP 3000由于破解和国庆运输上的紧张，主机价格（尤其是彩色主机）不断上涨，往往半个月的时间就会出现50元到100元的涨幅，让很多玩家乘兴而来，败兴而归。其中红色、白色主机价格在1580元和1500元，且还有继续上涨的趋势。从有关渠道了解到PSP go首批的市场价格会在1800元到1900元的范围内，没有了内存卡的额外支出，如果贴膜厂家加班加点第一时间拿出廉价贴膜的话，基本上这便是成交价。

任天堂方面由于《口袋妖怪 心金 魂银》强势登场，主机依然价格坚挺。黑色NDSi全套价格1480元，而白色则要贵上50到100元。由于对应专用计步器，因此很多《口袋妖怪》的粉丝玩家选择了正版卡片，两个版本加起来价格在1050元左右，而附带一个玩具特典则基本上有价无货，就连之前一些预定的玩家也被放了鸽子。

十一期间，各个零售门店都会开始忙起来，电玩市场也不例外。随着PSP go发售日的临近，小道消息也越来越多，有消息称PSP go有可能提前两天来到国内市场，所以有不少商家已经开始接受买家预定PSP go，保证玩家能第一手拿到新机，而且这次主机的价格也没有受到国庆的影响，报价在1750元左右，大家一起期待吧。

近日PSP 3000黑色主机价格相对上周有些回落，目前的报价是1150元，下降了近30元左右，基础色里银色是1260元，白色的价格则上涨到了1480元。彩色主机的价格仍然居高不下，绿色和粉色相对平稳，报价格1400元，蓝色主机相对缺货，涨到了1500元，红色主机还是最贵的，已经接近1600元的高价了，令不少玩家望而却步。

在PSP 3000价格起伏不定的时候，v3主板的PSP 2000就又回到了买家的视线中，黑色、白色和银色主机价格已经降到1000元以下，均为980元，而粉红、深蓝等则在1050元左右。目前市场上大部分的PSP-3000和所有的V3主板PSP-2000都可以破解，加上两者的区别不是很大，大家在购买时可以对比后再做决定。

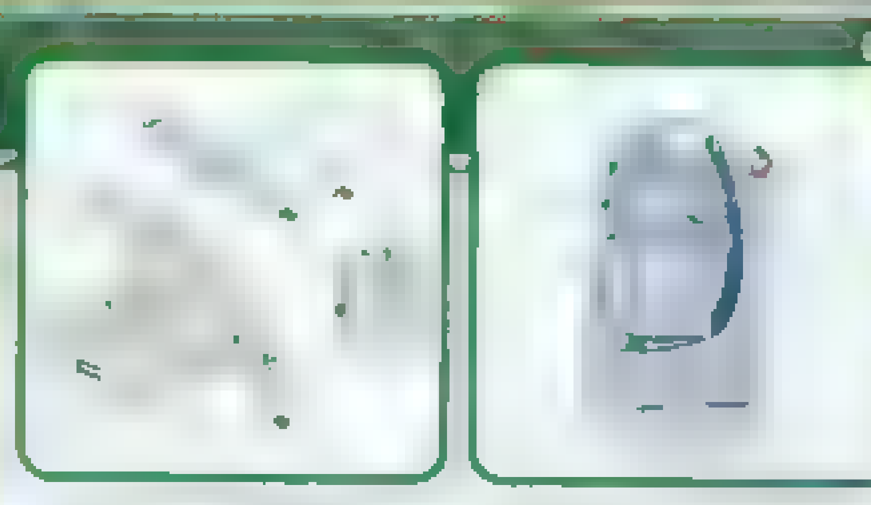
NDSL方面，韩版NDSL的报价是各色820元，由于行货的NDSL主机价格偏高，不少玩家选择购买了韩版的NDSL，不过韩版的售后必定不如行货，提醒大家朋友购买前要想清楚。NDSi部分颜色继续处于缺货阶段，价格偏高，基本价格在1260元左右，最高的红色报价是1380元。

各地市场掌机及周边价格

本期市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本期所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，向冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP (3000型)	PSP (2000型)	iDSL	NDSL	NDSi	MSD (16G)	MSD (8G)
广东广州	沈朗	1200	960	985	600	1250	250 (HG)	115 (HG)
广东深圳	龙漫电玩	1200	—	1070	850	1250	250 (M2)	150 (HG)
北京	绿洲电玩	1220	1030	890	850	1380	280	145
陕西西安	快乐多电玩	1150	980	980	820	1260	280 (HG)	170 (HG)
安徽合肥	顶点电玩	1150	1100	1000	780	1200	200	120
哈尔滨	鑫星电玩	1030	780		500	1180	200	95
福建厦门	快乐多电玩	1220	1030	1080	850	1250	280 (HG)	160 (HG)
浙江杭州	江城博晶电玩	1200	1450	—	[illegible]	[illegible]	[illegible]	150

NDS多用电源



品名：DS/DSi Battery Multifunction Charger
种类：电源
出品：CTA
对应机种：NDS/NDSL/NDSi
官方价格：16.99美元

多用途是产品发展的大势，连电源产品也开始赶时髦。这款NDS多用电源支持多转换头，可以为不同类型的NDS主机充电，并且能在车辆的点烟器上使用。为方便携带，产品采用了折叠式设计，不仅仅是电源插头折叠，车载充电头也可以折叠，甚至是转换头的连线也是伸缩式的，将产品的体积缩到最小。

NDSi镜头

品名：DSi Telescope with Protective case
种类：镜头
出品：CTA
对应机种：NDSi
官方价格：16.99美元

如果想拉风，那给NDS装上个镜头吧。这款由CTA生产的镜头产品酷似望远镜，不要小看它，它还真有点作用，能够比较清晰地拍摄到较远地方的景物。当然，直接将镜头安装到NDSi上是不可能的。你需要先给NDS穿上塑料外壳，然后再将镜头装在外壳上。

PSP卷卷包

品名：PSP Roll-Up Travel Game Case
种类：保护包
出品：Gamekeeper
对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000
官方价格：9.99美元

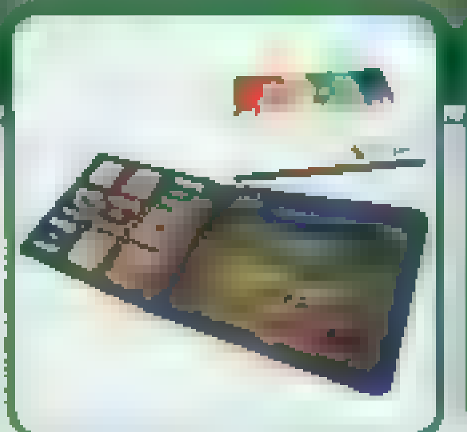
这是一个讲求个性的年代，如果你觉得PSP包包都是千篇一律，毫无特点的话，可以看看这款卷卷包。包包有一个长长的舌头，你需要将它卷起来，再卷起来，舌头的内部附有[illegible]，可以将[illegible]记忆棒[illegible]放进去。

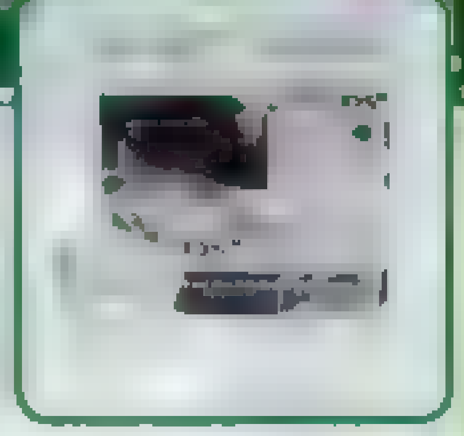
PSP纤维收纳包

品名：YoGo Package
种类：保护包
出品：YoGo
对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000
官方价格：--

越来越多的掌机玩家开始注重品味，作为新兴配件厂商的YoGo虽然成立时间不长，但却凭借优秀的品质获得了众多玩家的认可。这款PSP纤维收纳包设计简洁，十分适合追求高品位的上班族使用。收纳包主要材质为尼龙，侧边则是牛皮，两者搭配，给人以良好的手感。收纳包里面为羊巴料材质，可以很好的保护PSP不受伤害。拉链则采用了知名品牌YKK的产品，开合流畅。包包做工精细，有卡其和炭黑两种颜色可选。

NDS彩虹套装





品名：DSi/DS Rainbow Stylus Pack
种类：套装
出品：ICON
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：9.99美元

记得小时候特别喜欢五颜六色的蜡笔，如果你直到现在还是一样的话就推荐你购入这款NDS彩虹套装吧。套装的主打配件是7种颜色触控笔。对，你看没看错，套装中一共有7支触控笔，而且每种颜色都不相同。你大可以从周一到周日，每天用不同色彩的触控笔玩游戏。套装中还包括了透明保护壳，可以保护NDS外壳不被划伤。

NDSi握把

品名：グリップアタッチメントi
种类：握把
出品：リンクスプロダクツ
对应机种：NDSi
官方价格：1029日元

想提升游戏时的手感，握把是必不可少的。这款NDSi专用握把采用ABS塑料，宽度与NDSi本体相当，但厚度达到了3.6厘米。握把的重量为80克，属于可接受范围内。握把能够将NDSi牢牢地卡住，不用担心游戏时会脱落。前部还有两个小孔，可以插入触控笔。产品有黑色、白色两种颜色，除了能够改进手感外，也可以当支架使用。

PSP软件学院

不得不佩服索尼的工业设计能力，在发售之前对PSP go的奇特造型早有心理准备，不过当真正见到实机后，还是立刻为之倾倒！即使游戏手感一般，即使只能玩正版游戏，即使价格高高在上，但仍有想买的冲动。下面看看最近PSP上有啥新软件问世吧。

模拟器

DSONPSP新版发布

PSP上的NDS模拟器DSONPSP于近日放出了beta6、beta7两个版本。新版提升了游戏运行速度，将L、R键用作触控点击确定键；新加入鼠标颜色，有黑色、白色两种颜色可选；将跳帧帧率设定为2；修复了FPS计算错误，去掉了画面垂直显示功能；加入了对语言的支持；解决了部分游戏无法运行的错误；修复了存档方面的问题，公开了源代码。不过新版DSONPSP对NDS的模拟效果没有实质性的进步，大部分游戏仍无法运行。

自制软件

LightMP3新版放出

PSP上的音乐播放软件LightMP3于9月16日推出v2.0.0 RC4版。新版中当歌曲标题太长时，会以滚动方式显示，可以更快速地读取VBR可变码率MP3文件，解决了搜寻FLAC文件时程序崩溃的问题；修复了创建媒体库列表时歌曲重复的问题。

AVFC新版公开

PSP用GPS软件AVFC于9月15日放出v5版。新版加入了对PSP-290 GPS配件的支持；可以显示卫星信号强度，改进了滑杆的操作方式，可以方便地旋转地图，修复了画面截图问题。注意：使用AVFC需要外接GPS设备，否则是无法完成卫星定位的。

VGT Evolution放出

自制软件的界面是越来越漂亮，大有超越PSP自带XMB的趋势，比如这款VGT Evolution软件。VGT Evolution是一款PSP用多功能软件，界面十分漂亮。运行后，可以选择两种界面，用摇杆移动光标，按×键确定。使用VGT Evolution，我们可以对记忆棒内的文件进行管理，能够查看电池电量，可以备份系统文件，还可以管理USB连接状态。

PSP Adhoc IM新版推出

PSP用聊天软件PSP Adhoc IM于8月下旬放出v2、v3版。新版加入了字体颜色发光功能，文字显示更加醒目；可以更改字体的尺寸，改进了显示方式。使用PSP Adhoc IM，我们可以与周围的PSP通过无线网络文字聊天。使用时，按×键调出虚拟键盘输入文字，按START键发送文字，按SELECT键进入设置菜单，同时按L＋START键能够搜寻其他PSP。

破解

固件破解风潮再起

9月中旬，索尼发布了6.10固件，关于固件破解的消息又多起来。新固件一发布，Dark Alex就在博客中更新了有关信息。Dark Alex表示，6.10固件已经封堵了之前版本的漏洞，加大了破解难度，同时请大家不要再问6.10 M33固件什么时候推出之类的问题。Dark Alex好久没有大动作了，不知道是否还会带给大家惊喜。另一方面，C+N小组也对6.10固件进行了解密。C+N小组表示，索尼这次又更改了加密方式，还新增了众多04g类型的文件，估计与PSP go有关。

一个名为MAC Team的破解小组更是走在了前面，放出两段6.10自制固件系统相关视频。第一段视频中，我们可以看到该固件版本为6.10，有类似M33固件的恢复模式，并且可以运行游戏。但马上有玩家质疑，视频是使用自制主题伪装而成的。稍后，该小组又放出了一段视频，再次展示了固件的运行情况，但没有提供更加有力的证据证明固件的真实性。

对于5.55系统，破解小组也仍然没有放弃。来自土耳其的LDX小组发布了所谓的5.55自制固件，但经测试，这个固件会让PSP变成砖头。国内一名JJ黑的网友也正在制作5.55自制固件，据说主要核心文件已经基本完成，但由于缺少Flasher源码以及技术支持，导致工作停滞不前。

随着众多PSP大作的发售，玩家对新版本固件的期望越来越大。但期望归期望，从目前的态势看，5.55和6.10固件的破解还需要假以时日。

同人游戏

《PSP Mario》推出

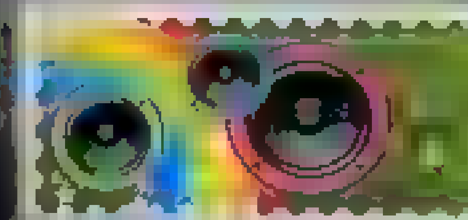
FC上的《超级马里奥》影响了整整一代人，如今《超级马里奥》的同人游戏来到了PSP上。《PSP Mario》于9月中旬推出，关卡设置与FC原作非常相似，不过画面效果有所提升，场景也宽阔了不少。游戏开始可以选择马里奥或路易两人中的任意一人进行游戏，按×键跳跃，按□键加速。不过，游戏目前还只有1关，声音方面也只有效果音，没有背景音乐。

《PSP 3DMario》放出

《PSP 3DMario》同样是一款仿FC版《超级马里奥》的同人游戏，于9月17日正式发布。与上面介绍的《PSP Mario》不同，《PSP 3DMario》如其名，加入了3D效果，玩家控制2D的马里奥在3D场景中奔走，感觉很奇妙哦。游戏中，按PSP的×键跳跃，按START键可以退出游戏返回XMB界面。游戏的完成度不高，没有音乐、音效，游戏完成后也没有结束画面。

NDS软件学院

下午六点刚过，天色就暗下来，加上冷风一吹，切实感觉到秋天来了。今年的天冷得特别快，还没到十月，短袖上衣就没法穿了。加上甲流盛行，好多人闻感冒色变，把保暖放到了第一位。下面看看近期NDS软件业有什么大事发生吧。



软件新闻

iDeaS新版推出

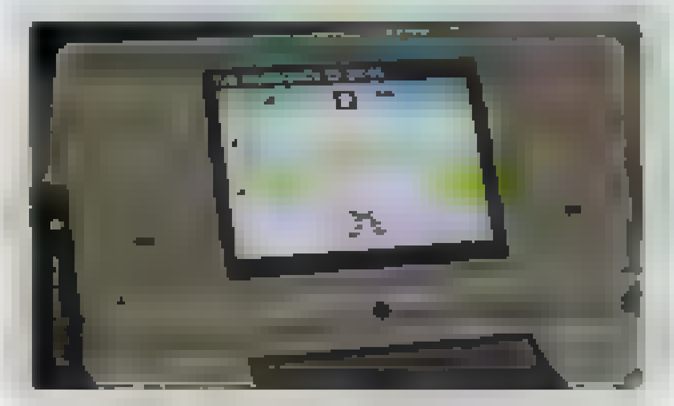
电脑上的NDS模拟器iDeaS于9月9日和23日发布V1.0.3.3 Beta、1.0.3.3 Beta2两个版本。新版修复了多边形内存溢出、卡带数据访问、Alpha混合渲染、固件模拟等方面的错误。试着用iDeaS运行了近期推出的《口袋妖怪 金心》、《沙加2 秘宝传说 命运女神》两款游戏，都能够运行，贴图基本没有错误，只是速度较慢。

《光明力量2》锐意制作中

还记得MD上的SRPG大作《光明力量》吗？它可是被誉为MD上最优秀的游戏之一。如今有“《光明》系列”的粉丝上将MD上的第二作《古代封印》的同人游戏移植到NDS上来。以NDS的机能，移植这款2D游戏自然没有问题。不过作者针对NDS的双屏做了改进，上屏、下屏分别会显示不同的画面，给玩家提供更丰富的信息。从目前放出的视频看，游戏制作的非常精美，完全再现了原作风貌。强烈期待试玩版放出。

iPlayer用GBA模拟器放出

NDSi取消了GBA卡槽，让喜爱GBA游戏的玩家颇为失望。曾有不少玩家期待NDSi上能够推出GBA模拟器，但无奈NDS本身的硬件机能摆在那里，明明是不可能完成的任务。但iPlayer推出后，形势又发生了变化。作为新一代媒体播放设备，iPlayer内置了强力CPU，可以配合NDS硬件实现模拟GBA的功能。目前，由Darechen制作的iPlayer专用GBA模拟器iPlayer GBA NDS正式推出。



虽然iPlayer GBA NDS是新软件，但功能上已经相当成熟，支持即时存档、金手指、截屏、按键更改等功能。iPlayer GBA-NDS对GBA游戏的支持也很好，大部分GBA ROM都能正常运行，速度流畅、贴图没有错误。只有极个别的GBA游戏无法运行，但相信作者最终会解决这些问题。iPlayer GBA-NDS的发布也让iPlayer的用户看到了曙光，既然GBA都能模拟，就意味着模拟SFC、MD等16位家用机也应该没有问题。

Zognc新版发布

NDS上的计算器软件Zognc于9月22日放出V0.12版，加入了新功能。Zognc是完全免费的计算器软件，能够运行于R4DS、M3DSR、DSTT等多种类型的烧录卡上。运行后，下屏显示虚拟键盘，上屏显示操作提示和计算结果。Zognc不仅可以计算简单的加减乘除运算，还可以计算三角函数等复杂运算。使用时，直接点击虚拟键盘上的按钮输入数字和运算符号，按NDS方向键的左、右、上、下分别能输入 、 、・、 符号，按X键计算结果。

Zognc支持公式运算，我们可以输入比较复杂的数学公式获得结果，但公式录入方式与普通习惯略有不同。其中三角函数后面可以直接跟角度，比如sin60；负数标志为f，例如-5显示为f5；a^b表示A的B次方。用户能够输入最多760个符号以及120个数值，数值最大为10的120次方的值，最多支持小数点后面6位数、小数点前250位数字。

《Street Fighter DS》新版公开

喜欢街霸的朋友不要错过啦，NDS上的《街头霸王》同人游戏《Street Fighter DS》于9月22日、23日放出Preview2、Preview3两个新版。新版中加入了开始画面和菜单音乐，增加了20名角色，新增了角色图标，加入了训练模式。由于还是预览版，尚无法正常游戏。不过从游戏精美的选人画面可以看到作者花费了不少心血。希望成品版的手感不要太差才好。

秋季以来，各硬件厂商都有不少动作，像是索尼连续推出了新型PS3和PSP，微软也将Xbox360价位下调，甚至连任天堂也在近日宣布Wii的售价降低5000日元。但话说回来，Wii的成本本身很低，价格又坚……是时候调调了。

烧录卡新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

www.ez flash.cn

2.0 RC6

EZflash小组在9月13日更新了V系列的最新内核固件，当前的最新版本为2.0 RC6。这次升级主要修复了上一版本内核中的部分游戏兼容问题和自制软件的兼容问题。

修正了2.0 RC5中出现游戏兼容性问题。

改善了自制软件的兼容性，支持Quo DS在自制软件中使用触摸屏

更新了反烧录游戏补丁

提高了即时存档的兼容性

新增双即时攻略系统，攻略1名字和游戏名字一样，攻略2的命名方式为游戏名.2.wck，两个攻略文件都放到RTSSAVE文件下

即时攻略增加双书签功能，默认保存阅读的最后一页，L键红记录第一书签，R键是读取第一书签

皮肤系统完全打包，新版皮肤和老版暂不通用

加快了游戏的载入速度

加强了软复位的兼容性。

修正了部分金手指加载错误的问题

M3/G6

www.m3adapter.com

v4.4a X

GBalpha小组在9月16日发布了新版的M3 DS G6 DS Real内核程序，这次更新主要是解决近期游戏的兼容问题和随机性死机问题

修正了《巴哈姆特之血》（4085）无法启动运行的问题，现在可以正常游戏；

解决了《口袋妖怪 心金》（4 68）游戏中可能偶尔出现随机性死机的问题

解决了《口袋妖怪 灵银》（4 69）游戏中可能偶尔出现随机性死机的问题

解决了《马里奥和路易RPG3》（4,7 ）游戏中死机的问题，现在可以正常游戏

修正了《美食从天而降》（4174）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题

自动中文名称显示时将支持到4178号DS游戏ROM

烧录卡小技巧

假烧录卡有什么危害?

假货一直都是我们生活中无法避免的一个问题，无论是假烟假酒还是假药假币，它都能给我们带来的相当大的危害，那么假的烧录卡对玩家来说有没有危害呢？答案是肯定的，这其中最直接就让我们蒙受经济损失了，虽然这些假卡也可以和普通的烧录卡一样运行大部分游戏，但是随着目前反烧录游戏的逐渐增多，这些没有售后保障，并且从来不更新的假卡是无法支持新游戏的，而且假卡成本低廉，全部使用单片机制作，它们也无法应对今后的主机升级。那么假卡会不会破坏游戏主机呢？这个其实不必担心，虽然现在坊间很多人都在说假卡有可能会引起烧机，并导致主机报废，甚至还有可能过热发生爆炸，但是从烧录卡的内部构造来说，这种说法明显有些夸大其词了，因为即便是假卡，只要它能正常的运行在主机上，就表明这个卡是安全的，不会给主机带来安全上的隐患，所以说玩家购买的假烧录卡给自己带来的只有经济上的损失，而没有其他方面的问题，但是对于学生来说，经济损失已经是最大的损失了吧。

文 木桶（levelup.cn） 编 雷伊 美编 咕噜

首先向读者们说声抱歉，118期《巴哈姆特之血》的研究中由于文编和美编的疏忽，导致巨兽素材介绍中的“バハムート系列”部分漏掉没有被登载出来，对当时正在努力攻关的玩家增添了麻烦。在这里重新给大家补上这一部分的内容，最后再说一句：“各位读者大人，实在是太对不起啦。”

[illegible]系列

[illegible]（霸兽）[illegible]（神兽）、究极[illegible]（究极真兽）[illegible]（究极神兽）共分巨兽。其中[illegible]和カオス属于一类亚种，在攻击方式、可破坏部位上与另两种巴哈姆特稍有不同。这里更正一个118期流程中的错误，亚种巴哈姆特的导弹攻击需要在它们靠近之前用弩将其点掉，否则是很难躲避过去的。

名称	破坏部位、条件
覇者の魂	打倒
覇獣の目	右眼核心、左眼核心
覇獣の胸	胸部核心
覇獣の翼	右翼核心、左翼核心
覇獣の背中	背部核心
覇獣のひざ	右膝核心、左膝核心
覇獣の尾	尾部核心
覇獣のツノ	角装甲
覇獣の要塞	右要塞、左要塞
覇獣の外皮	右翼装甲、左翼装甲、胸部装甲
覇獣の外殻	右膝装甲、左膝装甲、背装甲
覇獣の壁	背部装甲
覇獣の左腕	左手核心
覇獣の右腕	右手核心
覇獣の燃えカス	任一部位

[illegible] 最简单最直接的方法，是等其口吐光线攻击时集中攻击眼睛。亚种在剑击时也可以跑到剑上很方便地攻击到眼睛。

[illegible] 任何时候都可以攻击到。若是攻击膝盖让其倒向平台，就更加容易了。

[illegible] 核心在翅膀尖端附近并且有装甲保护，平时翅膀一直不停扇动，很难瞄准。推荐先攻击膝盖让其倒下，然后向侧面移动就能看到目标了。该处的HP并不多，推荐攻击地点在A和D之间的传送点平台。

[illegible] 转身尾巴拍击后，可以顺着尾巴爬过去攻击背后。

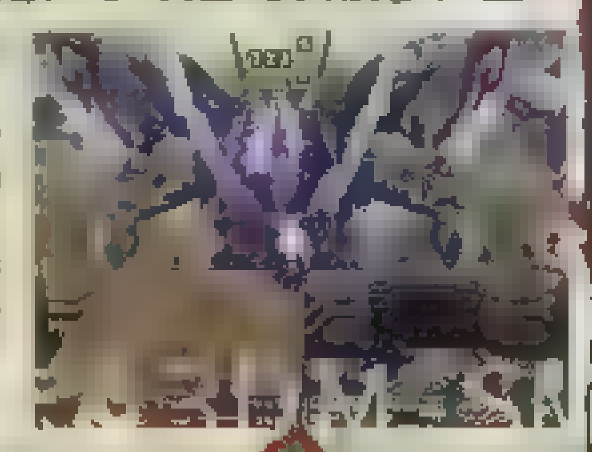
[illegible]盖 在其以拳击地（亚种为剑击）后，就可以轻松攻击到膝盖了。对膝盖核心造成一定的伤害后，它会倒向平台，这可以衍生出不少攻击其他部位的机会。

[illegible]巴 要破坏尾巴装甲必须使用火属性。在其转身用尾巴拍击后，攻击尾部中央的关节，即可破坏装甲看到核心，最后一下同样要靠近防御罩。注意切落了尾巴以后还会再生，当然素材奖励是已经拿到了的，可以不予理会。

[illegible] 与眼睛一样，有很多破坏时机的，但还是推荐专心等待其口吐光线吧。

[illegible] 破坏目标是翅膀上的巨大要塞，上面有一处颜色不同的地方即是核心。转身尾巴拍击后是可以攻击到的，不过距离较远，不太方便，最好还是攻击膝盖让其倒下，之后向画面外移动到可以看到核心为止。

[illegible] 在手肘处的核心有装甲包围，需要冰属性才能破坏。攻击时机很多，但为了突破防御罩必须等它以拳击地（亚种为剑击），然后爬上手臂给予最后一击。



《战国无双3》可爱迷你人偶

雷伊 提供

■服部半藏 那对死鱼眼实在是萌啊了

■石田三成 本作中的新造型看上去比以前更有个性

◀本作的新人物甲斐姬 人气想必不会低。

■"越后之龙"大大 看表情貌似很不甘心。

▶直江兼续 好吧 我们都知道你有爱 但也不必顶在头上吧。

▲看风格像阿市 看武器又不像 谁来告诉我这是谁。

◀咦 这次真田幸村的造型貌似终于没有前两作那么大众脸了。

"《战国无双》系列"虽然只在掌机上出过一作，但通过"《无双大蛇》系列"这个大杂烩作品，掌机玩家们应该也对来自《战国无双》中充满个性的历史角色们并不陌生。现在，这个久未推出新作的系列即将在Wii上推出正统的三代，而敛钱手段一向高明的Koei还未等游戏推出，就先行公布了游戏中登场武将的迷你人偶，其第一弹将在今年12月7日推出，并且每个人偶还将附带了特制的人物卡片，收集要满点！这里我们就来看看这些可爱的人偶们吧。

提供

祝《轻音》蓝光版发售，卖场展出痛吉他

狂热爱好者们的痛吉他。非卖展示品。

为纪念大人气动画《轻音》蓝光版的发售，秋叶原某家店铺中展出了《轻音》的痛吉他。所谓“痛吉他”与我们常听到的“痛车”相似，就是通过贴纸或涂装等方式对吉他的外观进行修改，甚至使用部件进行改造。这把注入了大量心血的痛吉他是非卖品，制作者表示在制作过程中为了弄图像，他将自己心爱的吉他整个都给拆开，现在虽然成功将图弄上去了，但吉他却发不出声音了

▲《轻音》蓝光版贩卖场。

◀展示用的痛吉他。

胧月：

胧月 提供

至今[illegible]的 “痛瓦尔基里”

《超时空要塞 终极开拓者》已经发售，这款有历代《超时空要塞》登场的动作游戏以既有引擎保守地赚钱，大打角色牌和歌曲牌。去年《超时空要塞F》的热播再次引发“MF”热潮，大概也是要借这股东风，游戏不仅在标题里保留“Frontier”字样，歌曲选择方面也对《F》器重有加。对，说到这里大家也许都知道了，这次要介绍的就是来自《超时空要塞F》中的两款瓦尔基里战机（雷伊：扯了半天终于扯上了）。

VF-25F和VF-25G分别是原作动画里阿鲁特和米歇尔的战机，爱好模型的《MF》迷自然不会错过。然而，厂商不嫌钱多，模型宅的钱要赚，美少女宅的钱也不能放过，只要拿贴纸同捆机体发售，换个马甲就又是大把的票子了。贴纸采用了雪兰花和库兰库兰为主题，分别对应VF-25F和VF-25G。（只是这样的官配真的没问题么？）这次有个厚道的地方是，每架战机都有两种贴纸，一种为水印式，一种为粘贴式，对手艺有绝对自信的可以尝试水印式的贴纸，不过挽回起来比较麻烦。

■各种装扮的兰花和宣传标语，玩家在贴的时候一定要注意贴纸是否会影响战机的变形。

■库兰库兰版就显得颇为朴素了，这跟战机本身就是较深的蓝色不无关系。

羽纹 提供

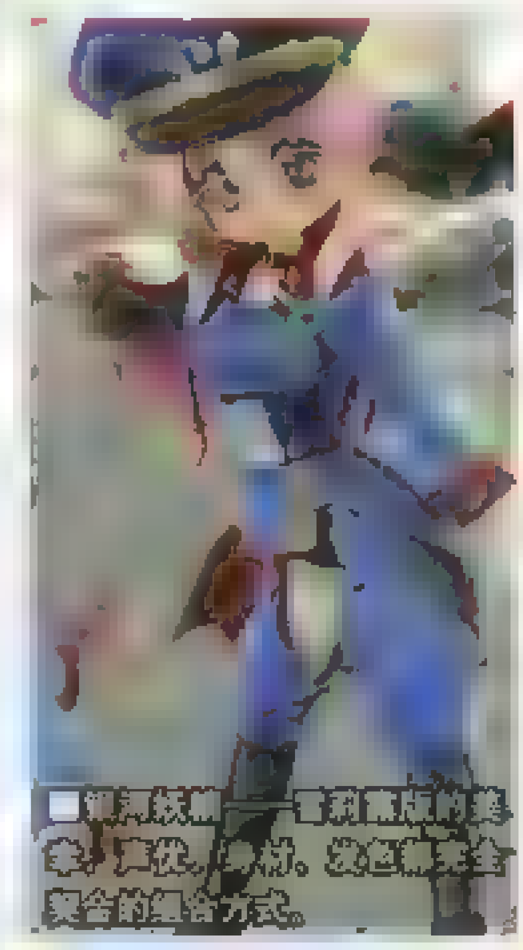
游戏史上最大牌的配音演员

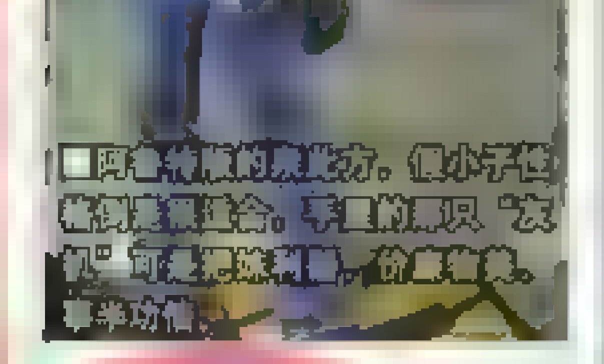
作为一个游戏爱好者，或多或少都会有自己喜欢的声优。但是你知道么，前段时间有人爆料说有游戏制作公司打算请比尔·克林顿来为游戏配音，呵呵，听起来很疯狂吧？

事情的缘由是这样滴：好莱坞一家名为Blindlight的公司当初曾与《辐射3》的开发商Bethesda合作过游戏中过场影片的配音工作，制作方计划邀请一些名人来配音，于是乎他们打算将游戏中伊甸总统的配音“留给”比尔·克林顿，这其中有个很大的原因就是比尔·克林顿对《辐射3》这款作品比较感兴趣。但当Blindlight公司联系上克林顿的律师时，却被对方以“前总

提供

"互换模板"





胧月：

羊菇：

胧月：

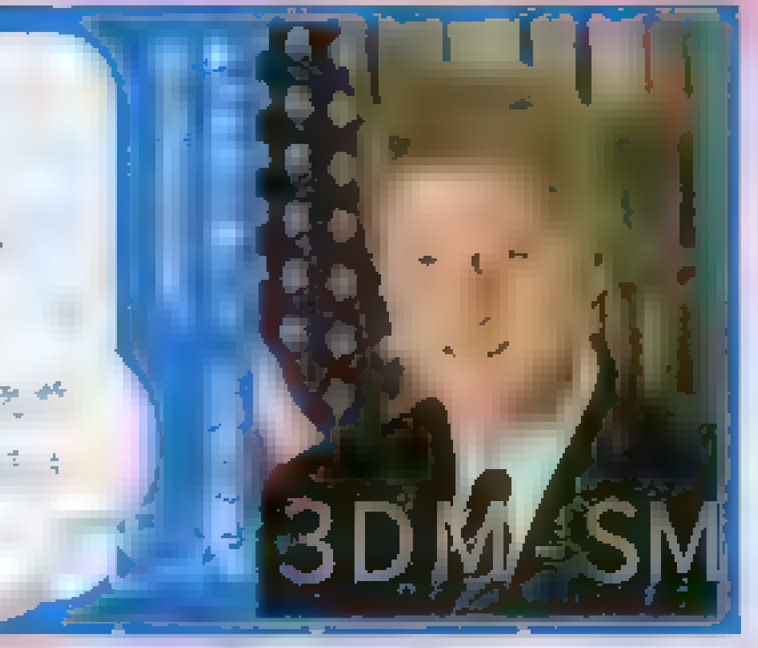
"险些"诞生

统不会参加游戏产品的制作，不过还是感谢你们的好意"的礼貌言语给回绝，于是乎最大牌配音演员头衔的出炉被无限期延后……

成总统或首相'

胧月：

他也不是厚生劳动省大臣



宅回首
OTAKU
栏目主持
每半年的游戏大潮也快要

麻将实力太强大，三回战本命剩几人?
K-ON!

不用我多说，大家一眼也能看出本次是什么主题吧……什么？你没看出来？闪亮亮的校服们要流泪了……

经典主题乐园
CLASSIC GAMES THEME PARK

一年一度的东京游戏展落下了帷幕，其承办地东京也在近期成为了玩家瞩目的焦点。作为一个世界级大都市，除了拥有世界级的高楼大厦、数码科技、动漫游戏之外，东京也同样有着自己非常本土化的一面，比如每年春天随处可见的樱花树就是最好的代表。对了，我们这次的主题也和樱花不无关系。

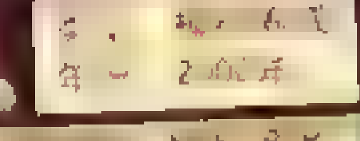
文 Kitor

好游戏永远不过时

本辑主题 樱

[illegible] 这个字早已在日本 [illegible] 可以让我们在老游戏中再重新认识这位来自ACG世界的“樱”字女孩吧。

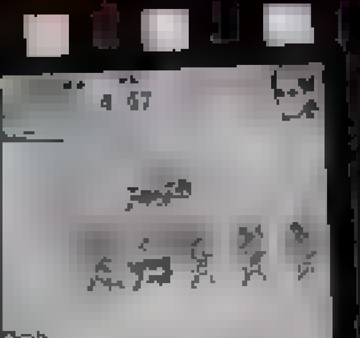
樱大战GB 檄·花组入队

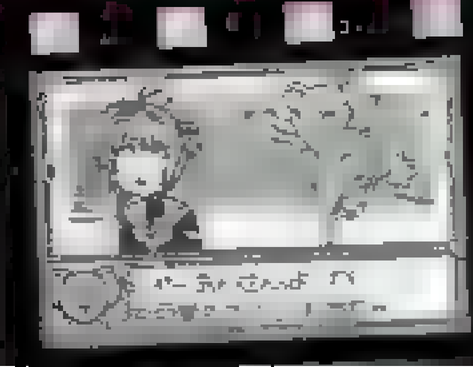


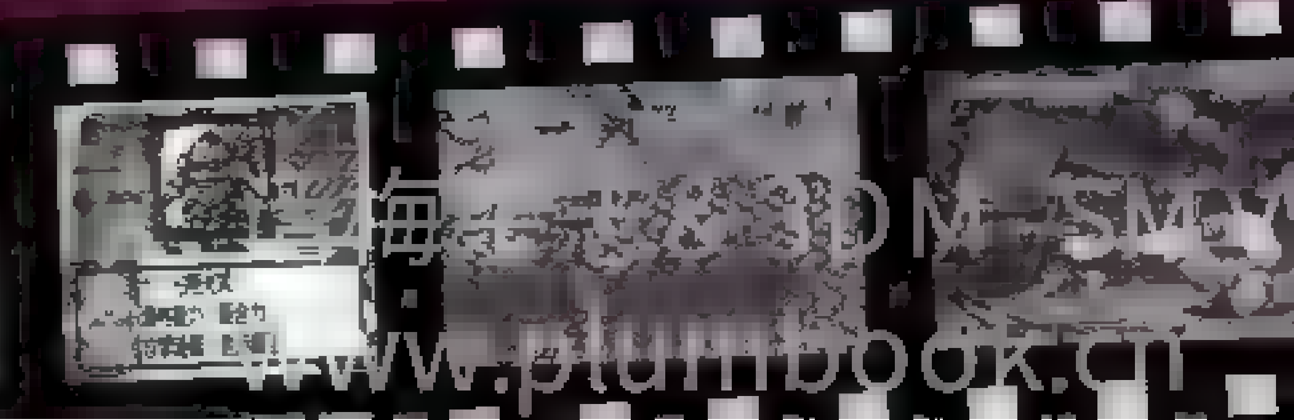
当《樱大战》这个金字招牌系列登陆任天堂的GB主机之时，预示着玩家们可以从此在掌机上领略到《樱大战》系列女一号真宫寺樱的风采了。

《樱大战GB 檄·花组入队》以系列初代作品为蓝本制作，不过和家用机版不同，本作的主角不再是[illegible]无数男性的大神一郎，转而成为了一名以“帝国华击团·花组体验入队”身分加入的新成员，游戏的玩法也有了变化，玩家扮演的这位新成员需要在一个月的时间里，与各位花组队员进行交流并逐渐成长。另外，真宫寺樱作为女一号的特权丝毫未减，比如随游戏一起发售的樱花计步器中，负责和玩家交流的角色便是这位名字叫樱的女孩。

▲真宫寺樱还出现在游戏的标题画面中，可谓是[illegible]的女一号。







街头霸王 ZERO2

类型 格斗对战
年份 1996年

原机种 SFC 模拟器 Snemul、Snes9x 适用机种 NDS PSP

春日野樱是一位普普通通的女高中生，也是日本众多"樱"字女孩中的一员，不过当同龄人将追逐的目光放在歌星影星身上的时候，她却对格斗家情有独钟，于是为了跟上自己偶像的步伐，她也成为了一个新人格斗家，并且在此后的《街头霸王》作品中屡次登场。

这位女孩初次登场于《街头霸王 ZERO》系列，而这次要介绍到的游戏，则是该系列的第二款正统作品——《街头霸王 ZERO2》的SFC版，没有了第一作给人的耳目一新之感，也比不上第三作各方面的完善设定，本作的认知度相对较低，但是作为一款承前启后的作品，它仍然有着重要的意义，并且从本作开始，春日野樱在游戏中的实力也更为均衡，成为了一个不可或缺的角色。

▲选人画面中，春日野樱位于比较靠后的位置

火影忍者 忍术全开！最强忍者大集结

类型 动作冒险
年份 2003年

原机种 GBA 模拟器 gpSP 适用机种 PSP

▲其实像这样被打的画面其角色并不多

接下来的这位小樱，其名如果用汉字写出来，和前面的春日野樱只有一字之差，她就是来自《火影忍者》中的女忍者春野樱。要问《火影忍者》有多火，通过相关游戏数量上就可以找到答案：仅仅在GBA和NDS两台掌机上，就发售过十余款《火影》相关游戏，这一点甚至连《龙珠》和《海贼王》也难以比拟。而这次要为大家介绍的，便是GBA上一款手感非常优秀的ACT——《忍术全开！最强忍者大集结》。和原作一样，鸣人与佐助是游戏中可供玩家选择的两位主角，不过春野樱在游戏中也有登场，她以NPC的身分藏匿于关卡中，玩家只要将其找出，她便会帮助角色回复体力，理论上，只要不断找出她的藏身之处，那么玩家就可以拥有源源不断的体力了。

百变小樱魔法卡

类型 [illegible]
年份 1999年

原机种 WS 模拟器 [illegible] 适用机种 NDS PSP

▲战斗画面同样很有漫画书的风格

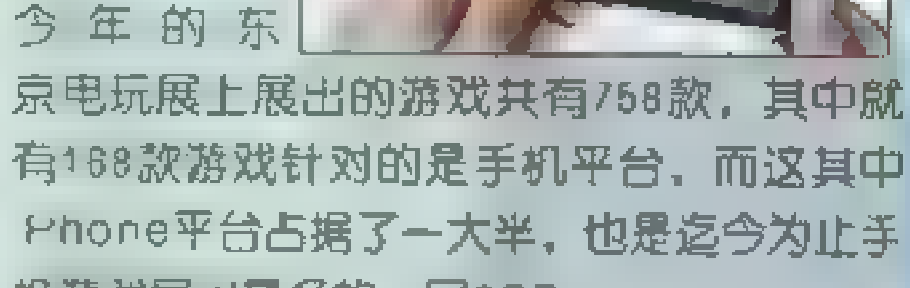
《百变小樱魔法卡》中的女主角木之本樱，是本次介绍到的四位女孩里年纪最小的，她初次登场时年龄仅为10岁，还是一个小学四年级的学生，"小樱"这个称呼很多时候都是指她。

WS版的《百变小樱魔法卡》则是由其担纲主角的动漫改编游戏，本作背景基于原著的同时又加入大量原创情节，而且游戏的操作也非常简单，因而无论是原作FANS还是新玩家，都可以从中获得乐趣。虽说官方定义其为一款RPG，但是由于游戏漫画式的叙述方式，使得游戏玩上去更像是一款文字类作品，再加上WS的黑白屏幕，使得游戏和漫画原著的感觉也更为接近（WS不愧为动漫游戏专用机）。

近期iPhone平台的大作仍然层出不穷，其中当属Gameloft最为抢眼，短短几天时间，竟一口气发售了二款超级大作，真是让人幸福不已！而在东京的TGS上，iPhone的影子更是无处不在！

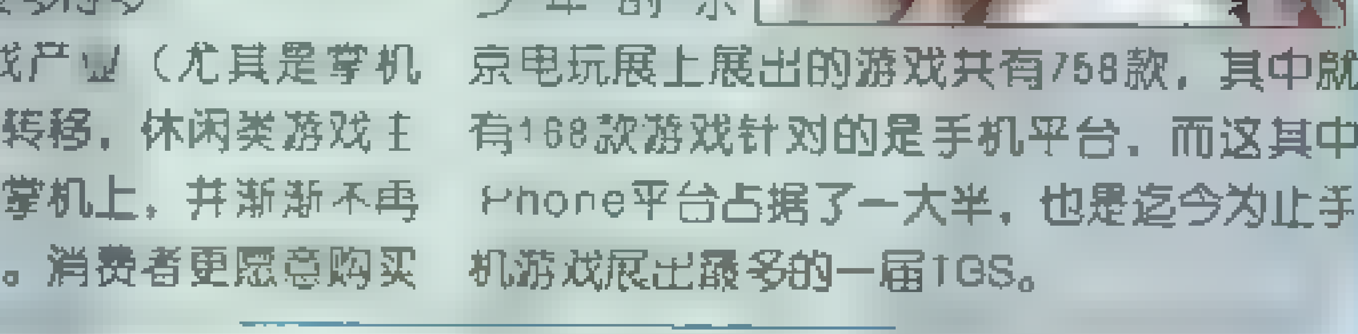
情报速递

iPhone席卷TGS 2009



尽管苹果没有参加今年的东京电玩展，但它的影响却无处不在。对于参展的索尼和微软来说，他们对苹果及其iPhone、iPod Touch的担忧甚至比经济衰退的要多得多。

我们不难发现游戏产业（尤其是掌机平台）已经慢慢发生了转移，休闲类游戏主要集中在了手机和其他掌机上，并渐渐不再局限于昂贵的家用主机。消费者更愿意购买0.99美元的游戏，既环保又方便。今年的东京电玩展上展出的游戏共有758款，其中就有168款游戏针对的是手机平台，而这其中iPhone平台占据了一大半，也是迄今为止手机游戏展出最多的一届TGS。



▲iPhone平台日系厂商的反击战从"空袭"拉开序幕！

展会中，最惹人关注的iPhone游戏展示莫过于《皇牌空战》的最新续作及《FIFA 2010》了。iPhone版《皇牌空战Xi》（暂名）将承接PSP版《皇牌空战X 诡影苍穹》的故事内容，游戏中战斗机的机型及游戏模式将和PSP版基本一致，不过本次的重点放在了一支名叫"Falcon（猎鹰）"的飞行队身上。本作可使用的机型将非常多，并且官方还会以付费下载的方式放出更多机型的"追加包"。游戏在展会上提供了试玩，从画面上看异常华丽，且十分流畅。NBGI表示无论是3G S版还是3G版的iPhone都可以完美运行，且本作会根据iPhone的诸多特性加入全新的操作方式。

▲有了《FIFA》的豪华登场，看来《PES》应该也不远了！

另一方面，由EA出品的iPhone版《FIFA 2010》也终于公布，众多玩家在试玩后对游戏赞不绝口。"2010南非世界杯"模式中共收录了30个联赛，570支球队和12620名球员，所有球队、球员将全部实名登场；在"球员培养"模式里，玩家可选择一名球员并将他从无名小卒培育成一位巨星；联机模式将同时支持Wi-Fi和蓝牙两种方式，然而比较遗憾的是全球联机将暂时无法实现。华丽的音画演出、丰富激昂的音乐以及激情的现场解说和球迷欢呼声绝对有可能将本作打造为现今最迷人的掌上足球盛宴。

仇女神之刃

Gameloft FTG 126MB 5.99美元

本作是一款从画面到系统都缘极了“《灵魂能力》系列”的格斗游戏。故事讲述的是复仇女神拥有一把能够让持有者充满神力的圣剑，但是持有该剑的人将只会记得仇恨，并化身为制造杀戮与恐慌的邪魔。当身处各地的英雄们得知圣剑再次落入人类之手这一消息后，他们不约而同踏上征程，目的只有一个，那就是消灭它！本作提供了丰富的游戏模式供玩家选择：故事模式、街机模式、挑战模式、自由模式、联机模式 应俱全。游戏时用虚拟摇杆操控角色的移动，屏幕右下角的4个按钮分别对应了横斩纵斩、格挡以及特殊技能，通过按键组合还能使出华丽的连击。不过真正操作起来却十分蹩脚，还需要玩家花大量时间磨合。对应Wi-Fi对战功能再加上完美的音画演出，强烈推荐给喜爱格斗游戏的手机玩家。

地牢猎人

Gameloft A·RPG 227MB 4.99美元

本作的故事发生在被黑暗和邪恶所笼罩的哥特大陆，玩家的目的是击溃以残暴手段统治王国的皇后，令人不可思议的是这位皇后同时也是主角的爱人。游戏画面异常美丽，关卡中的各种地形都是全3D绘制而成。本作共提供了3种不同职业的角色，分别是剑士、刺客、以及魔法师。玩家可以通过完成主线任务来推动剧情发展，也可以在村庄里接受村民的委托任务。游戏的操作类似PC上同类型游戏的主流操作，用手指代替鼠标控制主角的移动，而分布在右边的攻击按钮及技能按钮操作起来也十分方便。通过猎杀怪物即可获得点数，玩家可自由分配并习得新的技能，而采用纸娃娃式的武器装备系统更是令人投入感大增。如果你喜欢“大菠萝”式的美式动作RPG，那么本作绝对是你的不二之选！

实况足球10

Gameloft SPG 114MB 9.99美元

年 作的“《实况足球》系列”向来是Gameloft在手机平台的看家大作，虽然本作当初只是出于对家用机平台“《胜利十一人》系列”的单纯模仿，但随着厂商开发实力的日益增长，使得该系列的系统也逐渐成熟起来。

游戏提供了包括快速比赛、各种杯赛、联机对战、编辑模式在内的众多模式。操作部分较为人性化，利用虚拟摇杆控制球员的跑动，A键、B键用于完成地面传球及普通射门（向上滑动A键、B键可实现挑传及挑射动作），而利用iPhone的体感操作则可完成掷手抛球的动作。诸如踩单车、马赛回旋、甩牛鞭、虚晃等多种假动作都是通过触摸屏操作来实现的。遗憾的是由于授权等问题，很多球队及球员都不能实名登场。游戏对应类似Xbox Live的Gameloft Live（免费注册），登陆后玩家可以接入Wi-Fi和全球在线的玩家一同对战，只是由于服务器在国外，因此对网络质量要求较高。

不久前在Ov商店下了一个名叫Q K的软件 研究了 下发现是一款随拍随上传的视频分享软件 拍摄一段视频后软件会自动上传到网络，别人就可立刻看到 刚开始觉得很有趣 不过突然想到 这软件似乎很容易泄漏隐私 尤其是不熟悉该软件的人使用 因为该软件上传时除了[illegible]外不会有任何提示 而且默认是拍完就上传 如果哪个朋友拿着你的手机不小心开启了软件 趁你洗澡的时候一通乱拍 完了 绝对]第 呵呵 开个玩笑 不过还是提醒大家使用软件要小心 尤其是那些能共享位置 共享照片 共享视频的软件 对了 下面来看看这次的内容

酷机推荐 诺基亚E63

屏幕参数	2 4英寸 240×320像素，1600万色
整机尺寸	114×59×13mm
操作系统	Symbian9 2 S60 v3 1
处理器	ARM-11 369 MHz
无线功能	蓝牙2 0 Wi-Fi
参考价格	1688元

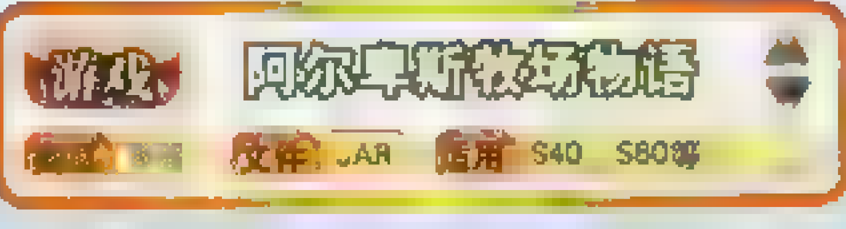
酷机推介

文

这次向大家推荐的手机是诺基亚E63，E63早在去年就发布了，直到现在才有行货上市，姗姗来迟的E63并没有让那些等待它的人失望，E63成了国内首批支持3G的诺基亚手机之一。E63在功能和外观上和它的兄弟E71可谓如出一辙，大部分功能基本相同，只是在细节上稍有不同。颜色选择上有蓝色、红色、黑色供用户选择，红色与蓝色颜色显得更为明快，可以看出定位于年轻用户层。耳机采用了3 5毫米接口，平时使用的普通耳机就可直接使用，如果用户对于音质有更高的要求，那么也能插上更好的耳机，免去了E71那类2.5毫米接口的烦恼。键盘也进行了小小的改进，空格键变小了，新增了手电筒功能。由于在定价上和E71相差了将近500元，所以在一些硬件和功能上不可避免地进行了简化，比如背面的工程塑料面板让机器显得不够高档，在使用上来说影响并不是很大，握在手中有种厚实的感觉。与E71相比E63少去了GPS模块，无法进行卫星定位导航，但用户可以通过地图软件来弥补这一不足，比如谷歌地图等。目前市面上的手机大多为320万像素，使得E63那200万像素的摄像头略显寒酸，而且该摄像头不支持自动对焦功能，但是在闪光灯和自拍镜上还是应俱全的，基本能满足用户在日常生活中的拍摄需要。介绍了不同之处，接下来介绍相同之处。E63的屏幕为2 4英寸1600万色QVGA显示屏，显示效果出众，处理器为ARM 11 369 MHz，系统是S60第三版。在这些硬件上与E71完全相同，运行软件的速度丝毫不弱于2000多的E71。可惜的是由于某些原因使得国内E63行货舍去了Wi Fi功能，对于一款3G手机来说是 个不小的遗憾，如果选择了改版机则没有了这 烦恼。

看到这里大家一定会觉得这款手机物超所值，在1500元左右的价格范围内性价比显得尤为突出，如果用户对手机的拍照功能不那么重视，却有钟爱全键盘的话，E63是个不错的选择。

《水浒无双》的第二作，内容比前作丰富了许多，有山洞、雪地等场景，还增加了数十种华丽的武器。游戏采用了任务模式，玩家在酒店接受任务，选择任务后即进入任务场景。除了主任务之外还有支线任务，完成后便开启下一级别的任务，完成不同的任务后还可获得不同的奖励。武器上玩家可以去铁匠铺购买，也能让玩家刷素材自己合成。如果手头紧了，去赌场试试自己的人品吧，只需要晃动骰子即可，运气好的话手上的金钱翻倍。在BOSS战时要注意和BOSS的距离，离开BOSS两个身位的距离，BOSS就不会主动攻击玩家了。利用这一诀窍玩家先清旁边的小怪，然后再打BOSS，有了这招游戏就简单了许多。



游戏玩法和《牧场物语》比较相似，内容也较为丰富。在阿尔卑斯山脚下玩家创建属于自己的牧场，在牧场中种植蔬菜，养殖动物，闲暇时去河边钓钓鱼，上山打打猎。在工作之余还能和村子里的村民搞好感情，感情好的话村民也会回赠礼品，推荐给喜欢休闲游戏的玩家们。

软件 QQ同步助手1.0

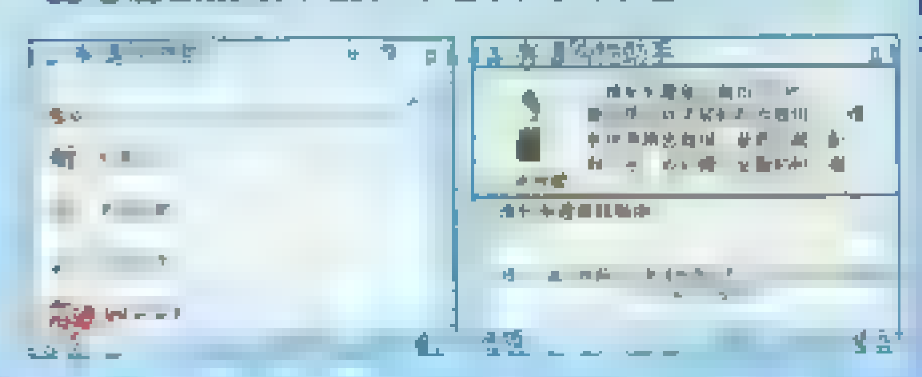
类型 备份工具 文件 SIS 适用 S60V2 & S60V3

如今手机号码的备份尤为重要，特别是遇到意外状况时，比如手机丢失，更换新手机，相信大多数手机用户遇到这些情况会头疼不已。天有不测风云，用户惟一能够做的就是勤备份了，可是怎么个备份法呢？SIM卡会丢失，储存卡也会损坏。这时就要找一个两全其美的办法，那就是备份至网络。腾讯推出了QQ同步助手，用户可以选择备份至存储卡或网络，这样就有了双重保障。备份时只需登陆QQ账号将手机内的联系人号码和需要保存的短信——上传至用户的QQ账号内。目前只支持S60系统的手机，希望尽快推出JAVA版。

软件 有道购物助手1.0.1 测试版

类型 备份工具 文件 SISX 适用 S60V3

网易推出了“有道购物”，只需要用户输入物品名称，有道购物就能搜索出各个商家的价格让用户进行对比，选择最适当的价格购买物品。现在有道购物推出了手机版，作为一款方便的商品比价软件，用户只需通过摄像头水平拍摄物品的条码就立即物品的价格和详细介绍，还可以收藏物品，回家登陆电脑再购买收藏的物品。需要注意，手机摄像头必须具备自动对焦功能才能进行条码拍摄。目前软件刚推出，在食品、图书、电子产品比较容易查找，一些其他类型的物品可能会搜索不到，希望会有所改善。



轻松日语教室

最近PSP的5.55系统的游戏是越来越多了，对于一直很习惯使用自制系统的国人来说这可不算什么好消息。笔者很期待的PSP移植作《428》也是5.55，没有下好游戏的笔者着实小纠结了一把。

言情小说当然要拿在手上看才有味道啊当年在课堂上的抽屉里看手机小说的时候……

噩耗！《蜡笔小新》的作者臼井仪人去世……

9月11日的早上，臼井老师说"去荒船山登山"后离家，原定当天晚上回家，却一直杳无音讯。其妻12日向派出所提出搜查要求。19日，警察在荒船山找到了一具尸体。20日确认为臼井老师的遗体。根据警方的调查，臼井老师是在荒船山悬崖之前的展望台上不幸跌落。

>嘘だと言って…… (u so da to i tte)

译文：告诉我这不是真的

>あ あ、やっぱりか。(a-a、ya ppa ri ka)

译文：呵呵，果然是他吗。

>もうクレしん读めないのか…… (mo-ku re sin yo me na i no ka)

译文：已经没法再看到《蜡笔小新》了吗

>凄く残念だ…… (su go ku zan nen da)

译文：真是太遗憾了

>こんな最期ひどいよ。(kon na sai go hi do i yo)

译文：这样的死法太凄惨了。

>やっぱりね。皆なんとなくは覚悟ついてたろ。(ya ppa ri ne.min na nan to na ku ha ka ku go tsu i te ta ro)

译文：果真如此吧。大家都多少有些心理准备的吧。

>大好きな漫画家でした。ご冥福をお祈りします。(dai su ki na man ga ka de si ta.go mei fu ku wo o i no ri si ma su)

译文：很喜欢的漫画家。请一路走好。

>小学生の娘もショックと言ってる…… (syo-ga ku sei no mu su me mo syo kku to i tte ru)

译文：读小学的女儿也说这太震惊了

实在无法用文字表达笔者的遗憾之情。动漫界的一位大师就这么走了

《蜡笔小新》给我们带来无尽的欢乐，然而如同当年的《哆啦A梦》一样，再次成为了业界永远不会完结的作品了。臼井老师给世界中的动漫爱好者带去了欢笑，就让大家发自内心诚挚地送他一程吧：ご冥福をお祈り致します。

动物谚语补遗·四

不知不觉补遗也进行到第四回了。这次就把之前无法归类到一起的一些个别的动物放在一起说好了。

鼠が盐を引く（ねずみがしおをひく ne zu mi ga si o wo hi ku）

注释：老鼠偷盐虽然每次只偷一点，但久而久之就会丢失大量的盐。比喻将一些小事不断地重叠起来就会造成大事了。要提醒大家的是，虽然老鼠偷盐这个说法总容易让人联想到坏事，但这条谚语本身却并非贬义，与中国成语

的"积少成多"用法比较接近

●窮鼠、猫を噛む（きゅうそ、ねこをかむ kyu-so、ne ko wo ka mu）

注释：老鼠被猫逼到走投无路的时候也会咬猫，让猫感到害怕。这个就和我们的"狗急跳墙""兔子急了也咬人"差不多了。指被逼到绝境的时候，弱者背水一战也有可能战胜强者。又或者是比喻即使对手比较弱，也不要将其逼到无路可走否则会遭到强力的反扑。

●蛇に噛まれて朽縄に怖じる（へびにかまれてくちなわにおじる he bi ni ka ma re te ku qi na wa ni o ji ru）

注释："一朝被蛇咬十年怕井绳"。比喻受过一次创伤后总是超出必要地小心翼翼。

●蛇の道は蛇（じゃのみちはへび jya no mi qi wa he bi）

注释：凡是蛇经过的道路，同样是蛇就会很简单地发现。比喻一个人做了什么事，只要是他的同类或同行就会很快地明白过来。

●兔の登り坂（うさぎののぼりざか u sa gi no no bo ri za ka）

注释：兔子的后腿很长，所以爬坡的时候就特别在行。比喻在自己得意的领域充分发挥自己的能力。

●二兔を追う者は一兔をも得ず（にとをおうものはいっとをもえず ni to wo o u mo no wa i tto wo mo e zu）

注释：想要同时抓住两只兔子，结果只能是一只也抓不到。也就是孔子说过的"逐二兔，不得一兔"。指做事不专一结局只能一无所获。

●衆盲、象を摸す（しゅうもう、ぞうをもす syu-mo-、zo-wo mo su）

注释：同"瞎子摸象"。一群盲人只凭自己摸到的部分来描述象的形象。比喻只看到事物的一部分就胡乱加以评论。多用于贬义。

●象の牙を見て、その大なるを知る（ぞうのきばをみて、そのだいなるをしる zo-no ki ba wo mi te、so no dai na ru wo si ru）

注释：只看见象牙就大概知道象本体有多大了。比喻只看到事物的一部分，就能把握住全体的情况。

潇洒的台词赏析·四

本期的主角是神父言峰绮礼，荣获TM全勤奖的中田让治老师将这名角色演绎得充满邪派的魅力。身为圣堂教会的代行者，但同时也是为魔术师，最后作为Fate线的最终BOSS登场。所谓"反派的独特魅力"也就是他的最好代名词了。

角色选定

●この魂に哀れみを。（ko no ta ma si-ni a wa re mi wo）

译文：将慈悲赐予这灵魂吧

登场

●命を懸けろ。あるいはこの身に届くかも知れん。（i no ti wo ka ke ro,a ru i wa ko no mi ni to do ku ka mo si ren）

译文：拼上性命吧，说不定还能够资格与我一战

胜利后台词

●忠告したはずだ。无价値な物があったとしても、無意味な物などないのだと（tyu- ko ku si ta ha zu da,mu ka qi na mo no ga a tta to si te mo、mu i mi na mo no na do na i no da to）

译文：应该忠告过你的。就算存在无价值的东西，但却不存在无意义的东西。

小局胜利

●まだ斗志があるとは喜ばしい。（ma da to-si ga a ru to wa yo ro ko ba si-）

译文：还有斗志真是令人欣喜哪

终局胜利

●私ほど、人间を愛している者はいまい（wa ta si ho do、ni gen wo a i si te i ru mo no wa i ma i）

译文：再没有像我这般爱着人类的人了。

掌门人

主持 马修
插画 西瓜树

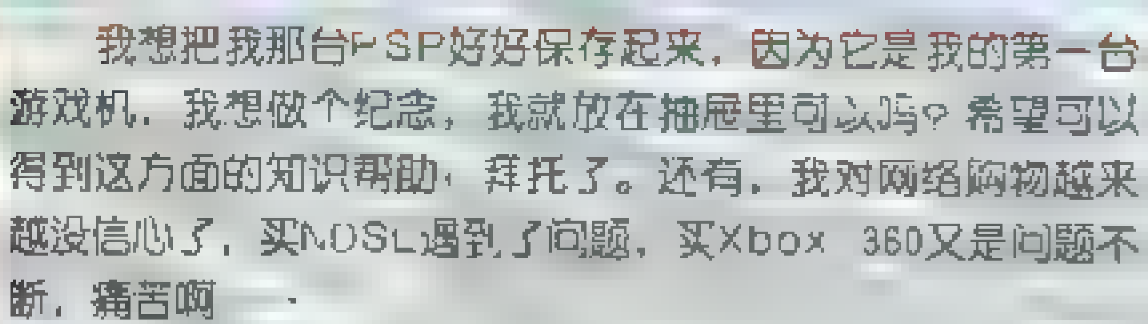
十一长假来了，相对于寒假暑假，这个“长假”虽然有点短，但是对于已经没有了寒暑假的人们来说，这个假期仍然是难能可贵的。不论休几天，大家都好好享受这个秋高气爽的假日吧！大家拿到这本书时，想必大家也对TGS有了了解，有多少是你期待的呢？不要忘了来信和小编交流哦，因为“掌门人”是大家的嘛。

前些日子，本人获得了《心灵传说》的汉化版，本人对此深感高兴　毕竟它是第一款给我带来纯收入的游戏(第116辑杂志“玩家点评”第一篇为本人作品)以及第一款真正意义上被本人打通的大作。现在，本人正在用原版《心灵传说》的存档补完隐藏迷宫，但愿能在剩下的七天内完成任务

杨

马修：杨翊同学果然是FANS啊　尽情地享受游戏的乐趣吧。大家也一样，玩游戏的同时，写写点评换点稿费，也很不错哦。

没有Game Over


我想把我那台PSP好好保存起来，因为它是我的第一台游戏机，我想做个纪念，我就放在抽屉里可以吗？希望可以得到这方面的知识帮助，拜托了。还有，我对网络购物越来越没信心了，买NDSL遇到了问题，买Xbox 360又是问题不断，痛苦啊

我很快就要填报志愿了，去年的失败我仍铭记在心，但是我没有放弃，我选择了艰苦的复读生活，现在我的成绩有了很大提高，我想对那些今年高考失败的考生们说：“再来一次吧！只要我们努力，就没有Game Over。”

浙江 超人

马修：理论上放抽屉里就可以了，不过时间久了还会落灰，看你后面的话，到明年高考结束前你应该不会玩小P了，那就装进包装盒好好地收藏起来吧。

说得好！只要努力，就没有Game Over！这句话也送给所有为了目标而努力奋斗的朋友们。

与小编说的话　这格子太棒了。

我的掌机认识经历

四年级时我一直沉迷于PC的游戏，因为那时我只知道那种学校门口卖的10元多的那种游戏机，心想世界上应该就只有这种游戏机吧，所以没去多管。直那一天中午看到了GB，才惊讶于掌机画面竟然能做出这么好的效果，真令我玩得爱不释手。从此，我觉定我也要有这么一台掌机。等我攒够了钱买了GB，可是不巧，GBA相继地发售了，我一直安慰自己这肯定没什么变化，别瞎凑热闹，我在回家的路上一直在想：不要去游戏店，不要去游戏店……可是只有去看了才能停息心中的不安啊，最后，我走进了游戏店，当我看见了GBA的那一瞬间，我石化了；当我问了价格得知800元以后，我绝望了。我想赚钱方法：买股票，买彩票，买基金……最终我选择了买彩票，我就拿到的3元零花钱，决定去买彩票，可是未成年人不能买彩票，我只能用压岁钱买……我朝思暮想着GBA，新年终于到了，我高兴地拿着压岁钱，准备向爸妈争取同意，可是爸妈说："压岁钱由我们替你保管！"就在这时GBA SP发售了……就在那次过了一年后，PSP和NDS发售了，我本来都快把掌机忘记了，可一位同学一天邀我去他家玩。到他家后，他拿出NDS和PSP，我接过手先被NDS打动了，然后被PSP的《战神》征服了！我决定入手一台PSP，因为那画面打动了我。因为我的积蓄也不少了，因为期末我考的还不错，我决定向爸妈求助，他们也爽朗地同意了。买来后，我实在太激动了，天天把玩，爱不释手。因为这次的奢望，我也破产了，希望以后别再出了，好不好？

马修：看到很多读者关于游戏经历的来信，如果说我最大的感觉，那就是大家真幸运，那么小就接触到掌机了……

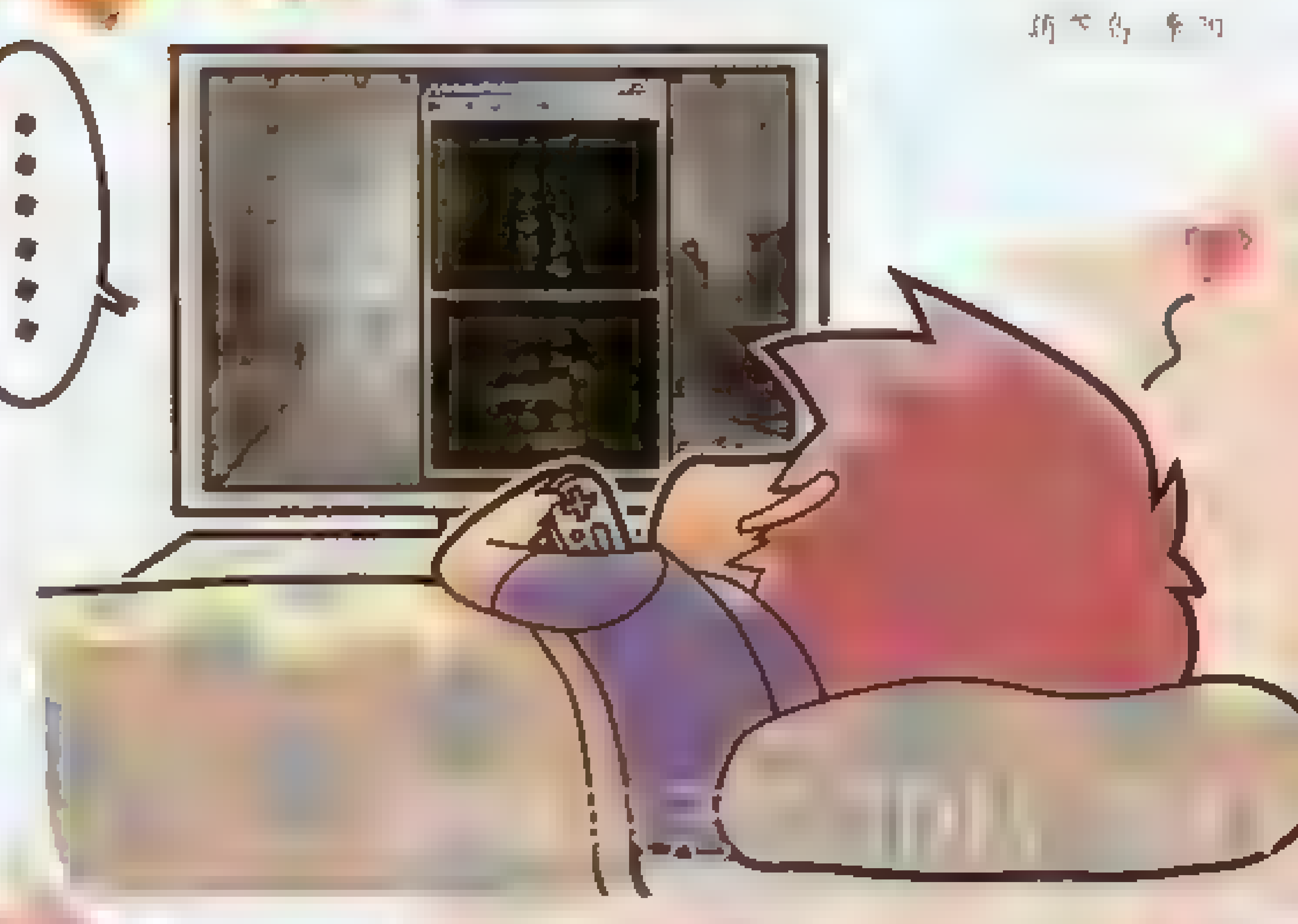
游戏机不断推陈出新是趋势，这个不会停的，不过还好，游戏机的更新速度不像数码产品那么飞快。

你打算买GBA时竟然能想到股票、彩票和基金……

《七日死》的怨念

小编们啊，我听说《七日死》是非常棒的恐怖游戏，作为一名恐怖游戏爱好者，我是非常想玩的，但是我没有NDS，模拟器No$GBA又不能将画面竖起来，请问有什么办法可以让我正常地玩《七日死》？有其他支持画面起来的模拟器推荐也行。

马修：既然模拟器没有办法，可以考虑把电脑显示器转90度。当然还有更好的办法，那就是躺着玩，脑袋冲右边躺着，又舒服又自然……以上是玩笑，笑笑即可，莫当真。其实No$GBA Zoomer就有旋转窗口的选项，不过这样的游戏真的很难模拟出原汁原味的效果的，个人建议还是早日入手NDS主机吧。



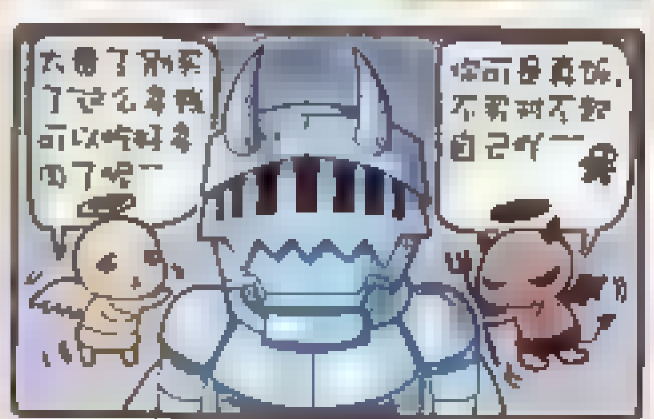
你真宅

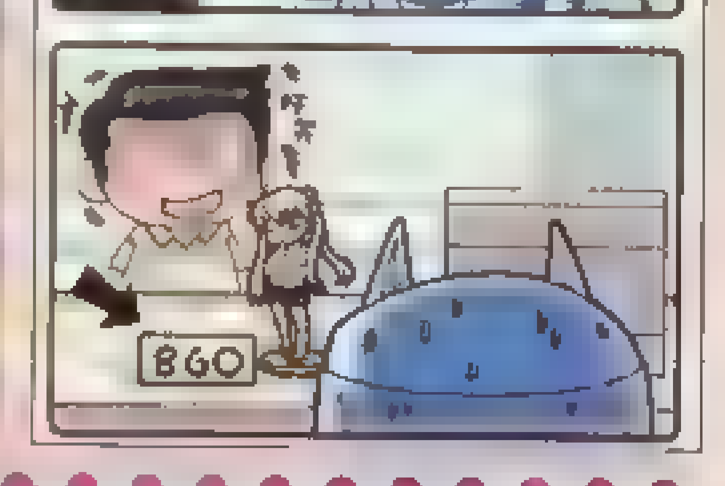
虽然iDSL已经被老爸没收，但自己又偷买了台PSP，为的就是《秋之回忆》啊。不过现在在玩《CLANNAD》，已经被谋杀了无数小时的时间，如今《AIR》和《智代After》都还欠着，我的时间啊……

贵州 张旋

阿鲁：你真宅……　　你有资格说别人么……

胧月：其实Key社有部短篇作品素质挺不错的，叫《星之梦》……





上课打游戏

我和同桌是在第一排坐着的，每天在讲桌下顶着老师的口水狂战桌球，感觉好刺激！可惜我俩水平相差太大，每次都是眼睁睁看我一杆清球。最后：真的好想念宇轩。

包头 曹政宁

马修：这就是传说中的灯下黑么……其实说实话，第一排讲台下的位置虽然不容易被老师看到，但很容易被教室外路过巡查的人给发现哦。

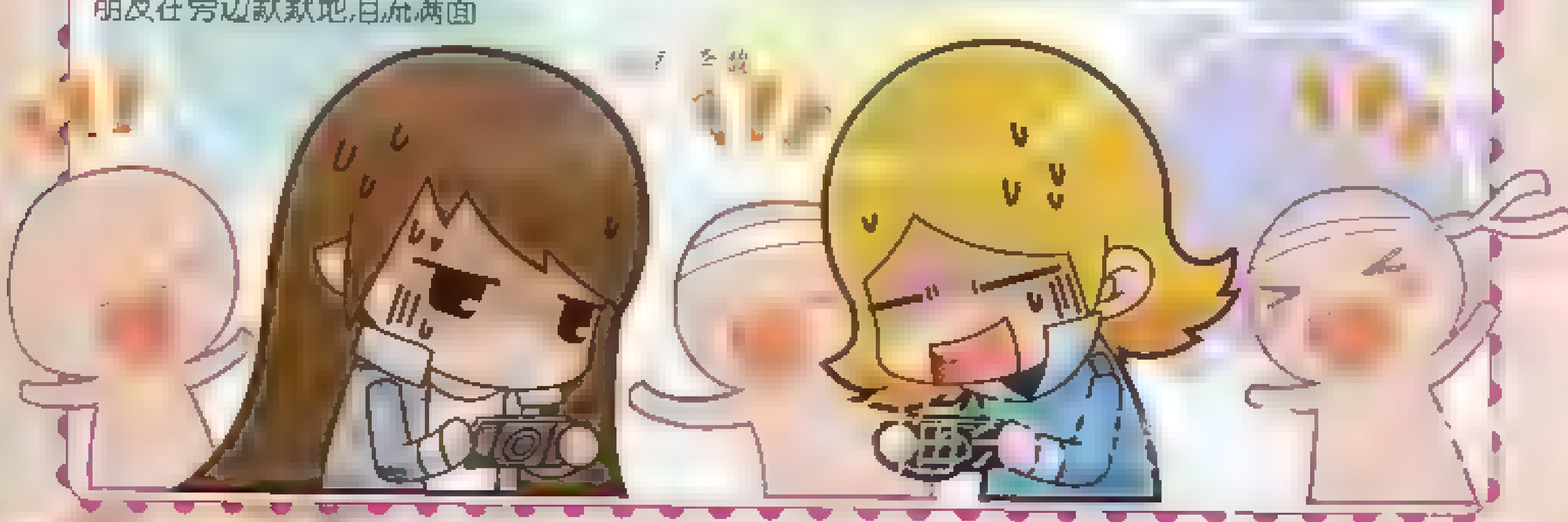
俗话说得好，常在河边走，哪能不湿鞋？上课还是不要冒险啦。

前几天在吃饭的时候和朋友玩PSP打发等上菜的时间，旁边桌子几个五六岁的小朋友看到我们拿着PSP就开始惊呼：“哇，PSP耶！”然后就围过来凑热闹。看到我们在打《怪物猎人》他们还互相交流：“他们好像在联机！”“打怪兽了打怪兽了！”“你会不会玩这个游戏？”“会啊，这游戏里有很强的必杀技，只有我会发，你看他们都不会！”我和朋友在旁边默默地泪流满面

胧月：说来前几天我和盲先知也遇到了类似的情况，几个小朋友围观我们打机，搞得我们还真有点尴尬，继续打也不是，收起来也不是……

盲先知：还好菜上得快，赶紧收东西吃饭，几个小朋友不欢而散，还有点感觉不好意思了。

马修：说来我乘坐公交地铁打游戏时，也挺怕被小朋友凑上来观看的，呵呵。



最近发现了一个防止被骗的好方法，几日前，吾正于家中休息，忽收到一条短信曰：“请往×××帐号打款5000元，即可得到×××。”见之，过约半个小时，回复短信道：“5000元已打入帐号，请查收！”次日又收到短信：“去银行三趟了，根本没钱，你骗人！”吾大笑。

山东 曹政

伊娃：这位同学防骗意识很强，不但没被骗子骗走财物，反倒把这个骗子给忽悠了一把！

马修：这笨蛋骗子……简直是如梦中一般的奇遇哦，其实不管什么时候，大家不要相信天上会掉馅饼就不会上当了。

一天我到朋友家联机打《MHP2G》，他家有两只狗，在充电时（充电器的线在地上）由于两只小狗在追逐，一不小心绊了充电器的线，正在打轰龙的我毫无防备，手中的小P当场飞出一米外，电池飞老远，记忆棒也差点飞出来……唉，家门不幸啊，除了这个我只能说索尼的产品真是结实，还有那两只狗

广州 村长

乌冬：这……下次玩PSP还是把腕带套在手腕上吧。

马修：关于PSP结实与否的说法有正反两个极端，不管怎么说，小心为上。

来惠州干了一个多月活终于拿了工资了呢，该不该用偶滴第一份工资去买《心金 灵银》的正版卡来玩玩呢？不知道哪个网站邮购比较好，望高人指点。

惠州 郭明洋

马修：去名气大的购物网站就可以 而且必须要提供支付宝一类中间支付环节。除了看卖家信誉，关键还是要等收到货再确认付款。

某日同学聚会回家，发现收藏多年的绫波丽手办的头不见了，询问之下才得知是被我妈同事家那个一岁大的女魔头给卸了（那天刚好来我家玩），怨念……极度失落之余，还被老妈说：“是你自己没有好好放，能怪谁啊？”听完这话，我连吐槽的力气都没了。

常熟 周裕

羽纹 看来不光是家里有小朋友，即使是常常有小BABY来玩，也要把主机模型这些放在BABY够不着的地方。

那个Ⅱ阿鲁什么的最讨厌了！傲娇什么的最讨厌了！我，我才不是为了上掌门人才写的哦，我只是正好有点时间而已！我也没有期待阿鲁下次的专题哦！（天之音：那么上次专题的内容你是否喜欢呢？）笨、笨蛋，就算喜欢我也不会开心啦……

贵州 孙琉

阿鲁：这个……这位有这种反应是不是可以理解为我的栏目被认可了？

胧月：这位同学入戏真深，话说傲娇现在已经不流行啦，绿毛加女王才是最高啊！

《口袋妖怪 心金·灵银》的烧录卡存档用Rom导不进正版吗？急……

长沙 七星

马修：《心金 灵银》的反烧很很强的，用Rom确实无法导入记录，和我一样，从头慢慢玩吧。

很开心啊，上了"交流空间"，也不枉我交了那么多邮票钱，不过如果能上"掌门人"，我会贴纪念邮票……要不，我贴黄金？

宜兴 叶佳伟

伊娃：不用这么夸张嘛，继续支持和《掌机王SP》吧

本人零花钱的40%都支出在贵刊上了，小编们可得更加努力啊！

深圳 赵天

雪伊：努力是一定的！

PSP对于我来说是大学中最美好的回忆。无论打雷下雨，还是面对凶恶的英语老师，我们都没有退缩，让猎人生活快乐下去吧！

楚雄州 郑李强西

马修：英语老师被你自然地排在了打雷下雨后面

请问阿鲁是NDS版《最终幻想 水晶编年史 命运之轮》中的那个阿鲁吗？

沈阳 路比

阿鲁：阿鲁是《掌机王SP》的阿鲁，其他的唯一概不认。

我很菜，只有爱，玩遍游戏全靠爱。不作弊，不金手指，金色手指一边踹。

沈阳 赛博拉斯

马修：这顺口溜表达了赛博拉斯同学的执着和认真

能满足我玩PSP《GT赛车》中文版的话，我会把山内一典的画像挂在书房，并每天默念800遍"信山内，得永生"。

杭州 朱建贵

马修：目前是有PSP版《GT赛车》出中文版的消息，不过山内一典要是知道了你这念叨的出处，会不会一气之下就……了

好久没寄来了，都怪（学校附近修地下管道把邮筒都挡住了+我懒得找新邮筒）×高三……

北京 范佳敏

嘟嘟：直觉告诉我，范MM的数学应该很好

本人这次把《掌机王SP》给借出去了，当再回到我手里时，惨不忍睹，该折的折，该撕的撕……

太原 张维哲

马修：[illegible]你这可怜的还是可惜一下吧。

《心金·灵银》的宠物机（同捆计步器）能和将来的汉化版互传吗？还有中国大陆境内有宠物机单卖的吗？

常州 仲叔豪

乌冬：[illegible]这次同捆的计步器只能和内置红外传输装置的正版卡传，汉化版估计是无法互传。目前国内也没有这款计步器的单卖

我的回函表是8月26日寄出的，9月6日不知道能不能到？小编们能否让我先参加抽奖再看回函表？

天津 剑拳索隆

LIKY：放心好了，我们都是以邮戳时间——也就是邮局寄出信时盖的章上的时间为准的。

通缉

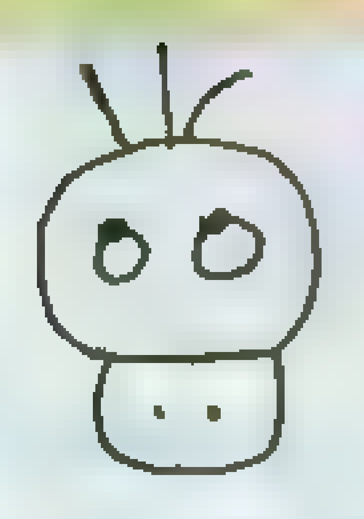
第114辑自由谈《逆转裁判——那些难以忘却的女性角色》作者Chintty [illegible]

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑，第19、22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～65、67辑，第73、75、77、80、82、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～99、105～114、118、119辑，定价：9.8元。《掌机王SP》第103、120辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，定价：28元。《口袋玩家》第10～19、21～23辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》、《PSP专辑VOL.6》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》定价12.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话，对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未收到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

第一代口袋妖怪的线条真的很生动简练。

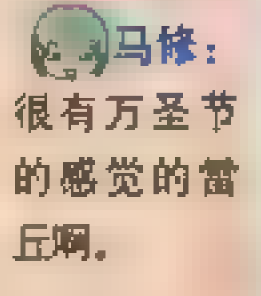


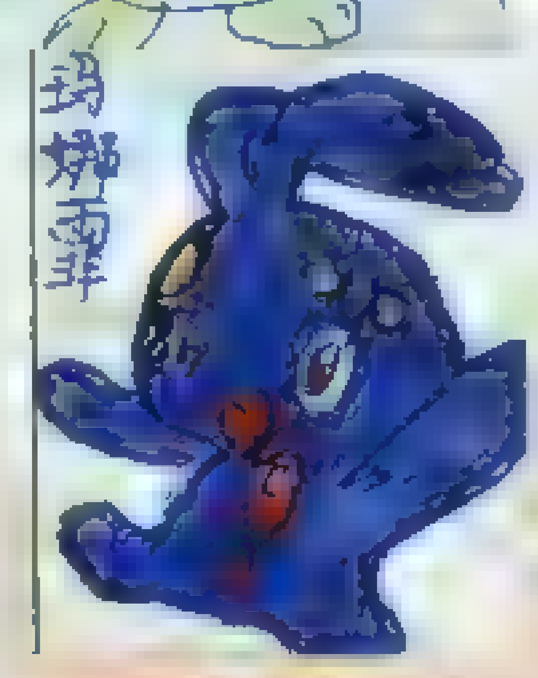
马修：这个可达鸭真艺术……

羊驼 戴眼镜的皮丘……很有老师的感觉，嗯。

带三神柱到冰峰神殿即可看见本人

马修：很有万圣节的感觉的雷丘啊。





马修：又是见首不见尾的高人，不过这次的是柱子王！

马修：着色这么深，会不会很费笔油啊……

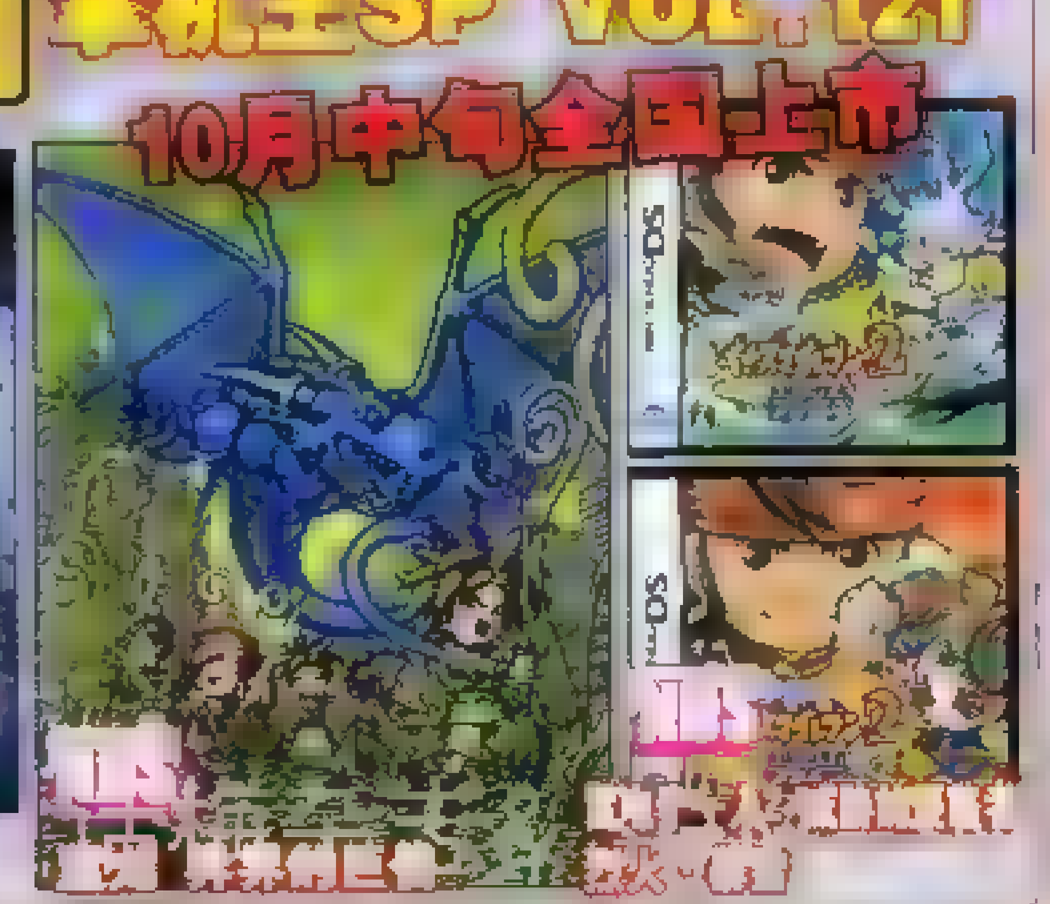
《SP》从第1辑开始买，期间问过猎人问题、中过迷彩包、也看过小编们进进出出，发现任何一件事一旦跟工作挂钩便会失去原有的本质，游戏亦是如此。把游戏当成工作的时候便索然无味了，所以我还是相当佩服小编的。顺便祝男编越来越帅气，女编越来越靓丽。

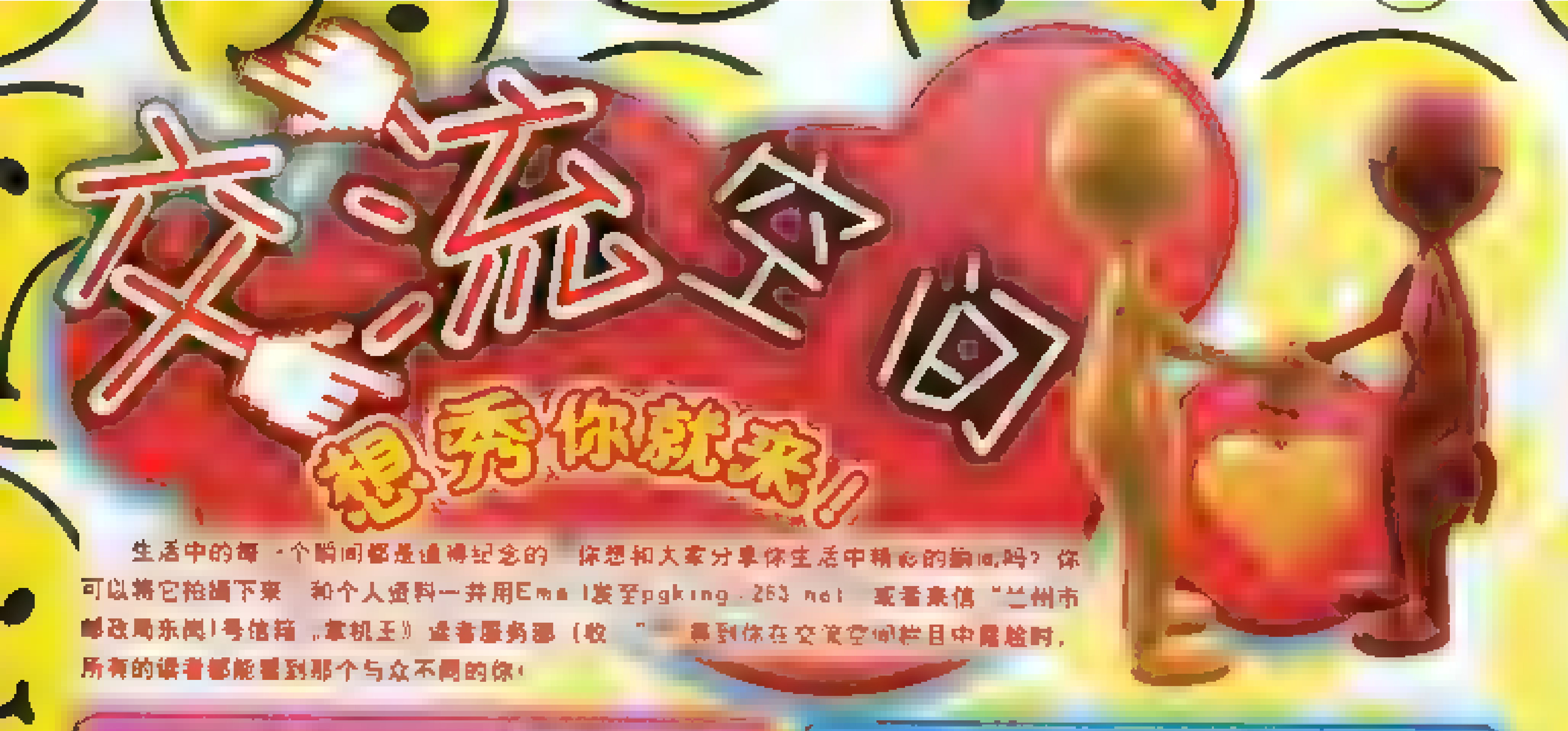
羽纹 其实都是心态问题，无论做什么都会有不如意的地方。就像做小编有时会觉得能干这行太幸福了，有时又会因为工作问题搞得特烦心，所以关键的关键还是得看你自己怎么调节了。

下辑预告

掌机王SP VOL.121

10月中旬全国上市





生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking.263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

杜镇廷　昵称：路比

性别：男　年龄：13

拥有掌机：GBA SP、NDS

喜欢的游戏：《口袋》

地址：辽宁省沈阳市和平区同泽南街165号4-5-2

邮编：110005　QQ：871640587

想说的话：小编们，加油吧！我要上初中了，谁送我一台PSP？

叶新曦

性别：女　年龄：14

拥有掌机：iDSL、PSP

喜欢的游戏：《女神侧身像》、《伊苏》、《口袋》

地址：福建省福州市晋安区鼓山镇后浦前村123号

邮编：350014　QQ：798290919

想说的话：人生如诗。

许佳伟

性别：男　年龄：17

拥有掌机：GBA SP

喜欢的游戏：《黄金太阳》

地址：江苏省宜兴市丁蜀镇万安小区5号楼103

邮编：214221　QQ：1030295616

想说的话：我想请小编吃顿KFC。

潘礼

性别：男　年龄：17

拥有掌机：NDSL

喜欢的游戏：《使命召唤》、《GTA》

地址：安徽省合肥市包河区巢湖路89号水晶苑2#102室

邮编：230001　QQ：616588099

Email：724150574@qq.com

想说的话：能联机玩是最大的乐趣。

赵荣杰　昵称：清风

性别：男　年龄：16

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《怪物猎人》、《天诛》

地址：广东省江门市新会区三江镇联合管理区塘上118号

邮编：529142　QQ：932976236

Email：932976236@qq.com

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

祝添雨

性别：男　年龄：17

拥有掌机：iDSL、PSP

喜欢的游戏：《口袋》、《无双》、《恶魔城》

地址：江苏省无锡市南长区新世纪花园79号1301室

邮编：214023　QQ：1043558650

Email：zxynjy5800@sohu.com

想说的话：最爱《掌机王SP》。

陈冲名　昵称：cheat

性别：男　年龄：17

拥有掌机：GBA

喜欢的游戏：《游戏王》、《牧场物语》

地址：广东省阳江市海陵区海陵镇下郎管理区新村西一巷41号

邮编：529535

Email：windxx@163.com

想说的话：更多游戏尽在《掌机王SP》，精彩不放过。

梁宇星　昵称：水水

性别：男　年龄：14

拥有掌机：NDSL、PSP

喜欢的游戏：《无双》、《口袋》、《星球大战》

地址：上海市闵行区朱行三村34号403室

邮编：200237

想说的话：NDSL、PSP真想两手一起握，爽……

小编们好辛苦，要注意身体。

闫冬　昵称 冬子

性别：男　年龄：18
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《野战英雄》
地址：河北省唐山市路北区唐山外国语学校高二特（3）班
邮编：063000　QQ：771680896
想说的话：我要游戏人生。

陈超凡

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：一言难尽
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区革新街153号2单元704室
邮编：150001
想说的话：购机如炒股，投资需谨慎。

高宏飞

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《初音》
地址：广东省广州市番禺区大石街丽水湾丽涛居2梯202室
邮编：511430　QQ：798215444
想说的话：玩《MHP2G》的朋友欢迎来交流。

陈思杨　昵称 你吃多了

性别：男　年龄：17
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《七夜》
地址：陕西省西安市新城区长缨东路50号七十二中
邮编：710032　QQ：702023256
想说的话：不求中奖，但求中大奖。

彭启

性别：男　年龄：20
拥有掌机：GBM、NDSi、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：江苏省常州市武进区宋剑湖家园5幢3单元301室
邮编：213000　QQ：1113043908
想说的话：我本是英雄，但无江湖，游戏里我笑傲江湖。

潘智辉

性别：男　年龄：14
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《战神》、《怪物猎人》
地址：湖南省怀化市鹤城区铁北胜利村5栋一单元四楼左
邮编：418000　QQ：490664184
Email：490664184@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

陈其可　昵称 lelouch

性别：男　年龄：14
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：很多
地址：山西省太原市万柏林区太原市第六十五中初三九班
邮编：030000　QQ：1024638528
Email：lelouch5234@163.com
想说的话：目标：掌机全制霸，最好家用机也全制霸！

曾俊良

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：ACT
地址：辽宁省沈阳市沈河区文艺路37号6-28-1
邮编：110015　QQ：634343322
想说的话：我要中奖。

曹忠玖　昵称 风云的眼泪

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：广西省百色市百色高中0713班
邮编：533000　QQ：1003263942
想说的话：看来要禁玩游戏来迎接高三繁重的学习任务了。

杨天运

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《机战》
地址：江苏省太仓市南园路太仓高级中学高二（12）班
邮编：215400　QQ：549286740
Email：ytvzxm123@163.com
想说的话：天行健，君子以小P载物，地势坤，君子以游戏动人。

Hi，各位读者朋友们大家好，欢迎收听FAQ电台。刚过去不久的TGS2008虽然没能带给我们什么爆炸性的新闻，不过明年掌机平台上还是有多款令人瞩目的游戏，像《潜龙谍影 和平行者》和《大神传 小小太阳》和《战场女武神2 高卢王立士官学校》等作品相信都有大批的拥护者，而大多数读者所期待的掌机《MH》新作不知道什么时候才会被卡普空揭开面纱，总之明年是充满期待的年头。好了，下面让我们回归正题，来看看此次都有哪些游戏问题吧！OK，FAQ，Let's Begin！

Hello，FAQ电台时间到，今天我们要为大家带来的首先是神秘的**Mr 5先生**提出的问题，他向我们来信询问自己的记忆棒金手指部分有锈迹，并且妨碍了正常读取，这个问题应如何解决。Sony原装记忆棒以及质量好……

广告过后继续回来看看**Mr.5**的另外一则问题，他向我们询问因为自己找不到高版本的M33系列自制固件了，想把5.00 M33自制固件升级5.50 GEN自制固件，不知道会不会有什么问题。……

各位好，想问下关于《阿瓦隆代码》的问题。不是说可以追求异性吗？我不停地送礼将角色的好感度提高了不少，可是直到通关也只看到两三件特殊事件，而且事件感觉也和恋爱没什么关系，没有告白之类的吗？追到后会不会影响结局？

即使追到异性，游戏的最终结局也不会改变，不过本作是有告白事件的。首先在游戏进入第五章时异性的好感度要超过300，在庆典的前四天自由活动时间内每个异性会有三件特殊事件，一定要将攻略对象的都触发了。然后当剧情发展到第11章后，异性的好感度要达到500，接着回到的家休息便会触发告白事件。

强烈期待PSP能玩到PS2游戏（模拟器）。

请问《口袋妖怪 心金 灵银》里的竞争背心在哪里拿？我找了半天也没找到。

上海 周鹰

在黄金市百货公司5楼的最左边有一个胖子，玩家可以用素利普和他交换腕力，竞争背心就在交换来的腕力身上。另外提一句，素利普可以在黄金市下方的草地里遇到。

请问《灵魂能力 破碎的宿命》中的第二个模式怎么打？我每次都被CPU秒杀，一点意思都没有。还有摇醒10次STUN的成就到底怎么拿？跟CPU打的时候它绝对不会给你时间摇的，难道一定要两人配合才行？

广州 张海涛

①第二个模式是练习模式的衍生，本身就不强制一次成功。该模式的目的在于让玩家如何应对角色的特定招式，就算第一遍死了，下面就能得到系统的提示，告知如何破解这一招。②STUN分不可摇醒和可摇醒的两种，不可摇醒的STUN就不要浪费力气摇了。可摇醒的STUN，比如雪华的4K、HILDE的33K，都必须快速摇，如果没摇醒就是你操作慢了。

《428 被封锁的涩谷》主线剧情通关之后发现79号的BAD END没有得到，看列表应该是御法川的，不知道它是具体在哪个时间段触发的，有什么具体要求没？

贵州 乔峰

这个BAD END的编号虽然很靠后，但其实是在18点的那个时间段就已经触发了的。具体方法是在御法川路线的18：05时，选择C去至原宿的“ラビリンス”，这样就会进入一个黑白的迷宫，在出口附近（见到阳光的时候）选择“もう寝る”就可以达成这个BAD END了。

请问下小编，《无限航路》这部作品有无正在汉化中？

内蒙古 李新

最近有不少读者都提到了游戏汉化的问题，在这里就统一做个回答了。目前除了极少部分诸如《BLEACH 灵魂升温6》这样的官方汉化版游戏外，绝大多数的游戏都是由国内民间汉化小组负责的。民间汉化小组都是一群对游戏或者汉化有爱的人，这些人汉化游戏完全是本着服务大众的精神来进行工作的，全力付出不计半点报酬。至于李读者所提到的《无限航路》以及其他人提到的《逆转检察官》、“《口袋妖怪》系列”等作品有无汉化，按照一般情况下来说应该会有的，但至于什么时候能出现那就要看汉化小组的进度了，大家惟一能做的就是耐心等待。

《少年魔法师》玩到Alex和Justin去打躲避球时卡关了，Alex说去拿杯子打点水喝，可是我都回家把二层楼都搜遍了也没找着他要的杯子……请求帮助！

河南 赵青山

这个游戏里的小任务非常多，但基本上都不需要跑太远路解决的。杯子就在体育馆二楼右边楼梯处的储物柜中，拿到杯子后再从左边楼梯下楼，右前方有个水池的水龙头坏了，一直在喷水，修好后就可以接水了。

来请教一个《沙加2 秘宝传说 命运女神》的问题，为什么我进入战斗时角色开始是有攻击动作的，可后来就只有伤害数值的显示，人物动作没了？我已经初始化过设定，但仍然不行。

Levelup PROZY

这是因为你在战斗中按了屏幕左下角的“早送り”选项，这样战斗就会变得高速化而省去了角色的攻击动作。此时只需再点击一次“早送り”选项即可解除这种状态。

感谢小编让我的高 生活丰富多彩 虽然我

小编寄语

胧月

马修

紫枫

雷伊

米格

阿鲁

羽纹
盲先知
乌冬
LIKY
伊娃
洋葱
嘟嘟

坛友levelup.cn互动专栏

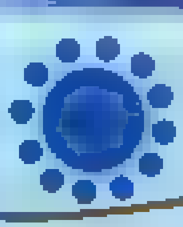
由于很多读者都在来信中要求看本栏目的内容，所以从本期起，伊娃会尽量多地给大家推介实用、好玩的帖子，也希望大家能多多参与发帖，有好的东西就拿出来跟大家分享，便有机会刊登在本栏目中哦！

栏目主持 伊娃

柏林深海奇异生物展

楼主：funthink

http://bbs.levelup.cn/showtopic-805602.aspx



DIY皮卡丘表情

楼主：shop00011

http://bbs.levelup.cn/showtopic-858045.aspx

完整内容请参看论坛原帖

热帖推荐

怀旧——PSP版《女神侧身像》的另类玩法 献给不要练级的你

http://bbs.levelup.cn/showtopic-880518-1.aspx

经典就是经典，玩不够！

灵魂能力 自编任务 草帽海贼团

http://bbs.levelup.cn/showtopic-864230.aspx

楼主自创山治、娜美、罗宾……等形象。

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等

levelup论坛掌上游戏专区 http bbs levelup cn bbs index aspx?boardid=72 掌机玩家自己的论坛

上辑热点话题回馈之 偷跑

已经习惯偷跑了，《金·银》还跟别人打赌是10号偷跑呢（居然输了）……已经开始怀疑所谓偷跑基本有内部人员参与了，"偷跑"也许是某种提前宣传炒作手段呢。

大陆拿到的很多都是从日本进到HK的卡，反正对于偶这种买Z的人来说，就是多花点钱而已。

JOE

每当热门游戏消息公布的时候，玩家一致地喊着"偷跑"、"快偷跑"就能说明这些问题。

赞美偷跑：让我们在苦等之时，惊喜突降。诅咒偷跑：让我们看着刚出的游戏，却玩不了。Z版很贵，钱包没血……

现在很多玩家都已经习惯偷跑了吧，基本上都是在猜测偷跑几日而已，现在这发售日的可信力可真是越来越低了呀，不过偷跑一般就两三天而已，怨念呀！为什么《心金·灵银》不偷跑一个月？我高三都没有时间玩！TT

对于大作，谁不希望能快点玩到？

907911589

不说什么了，因为偷跑我已经受够一切了，很多东西都是因为偷跑的原因才没买到，买的时候已经慢了。

stamranpower

这个一般都是对玩D的有好处，但是玩Z的也有好处。对于这个，我觉得没有比玩D能伤害厂商。

coconut

店家距离不同厂商要提前发货？不过这次《金·银》我算是吃尽苦头了，订的要明天才从11区寄出，唉……

最近我还真不希望有游戏偷跑。

yh1986

当偷跑成为习惯，不偷跑才觉得意外。

偷跑让入Z的人折磨……

偷跑支持 我穷。

像我这种难买到Z版、又想早点玩到游戏的人，偷跑也是很值得欢呼的。

sea

玩D的人一般都希望偷跑，这样可以提早玩到心目中的大作。当然伴随着偷跑的还有不那么愉快的反烧录程序和该死的固件等级提升。

偷跑啊，蛮造福大众的，玩Z的玩D的都能提前得到游戏，JS也赚到了……厂商，慢慢郁闷吧。

我要买Z的基本还是要等到发售日之后一段时间，偷跑对我来说基本只适用于玩ISO或ROM的场合。

rjc0770

当一个游戏偷跑了以后，重要的是它能不能玩，烧录卡会不会挂掉，再之后更重要的是补丁何时出现。

偷跑的好处，就是让更多买Z的人怨念，玩D的人欢呼，尤其是对于大作游戏…

偷跑无疑是商家的灾难，越早偷跑，D版出来的也就越早。

偷跑才提前几天，要是游戏一延期那就是几个星期……

偷跑？不就是早几天和晚几天的区别嘛，一般玩家无所谓啦。

游戏偷跑支持，主机偷跑无视。

Crysta

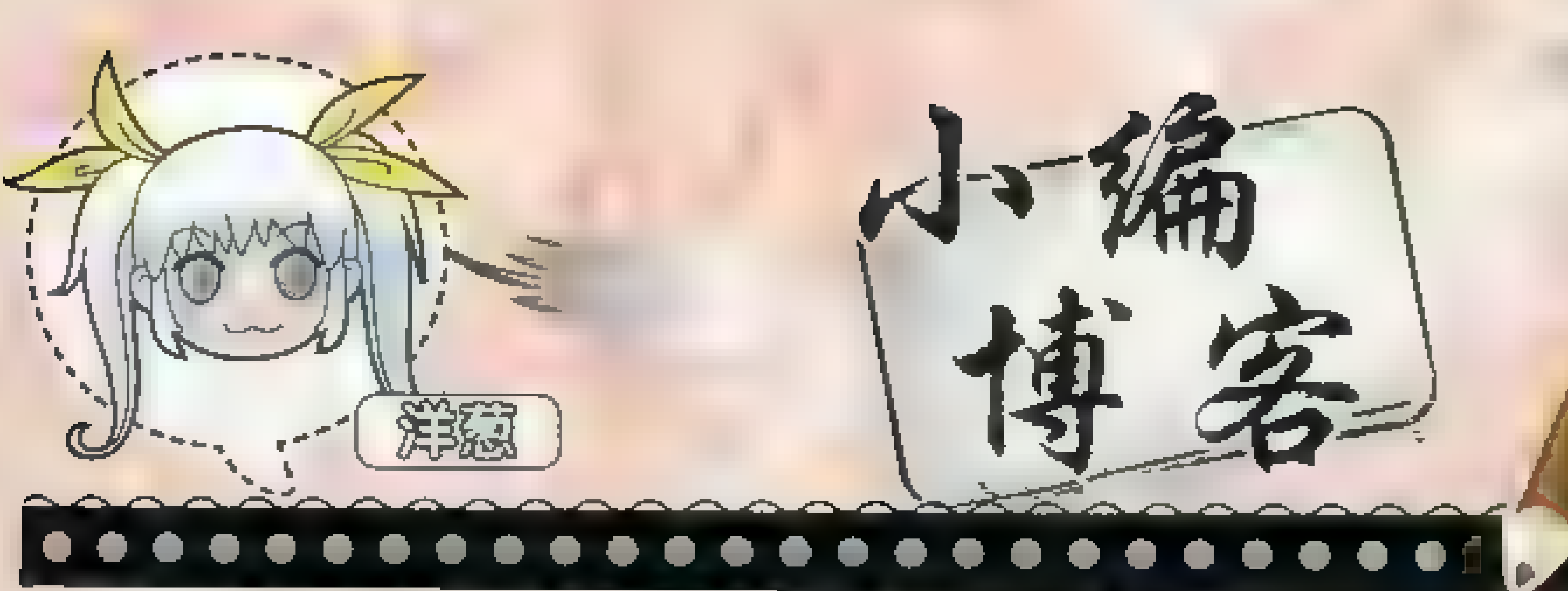
偷跑，又爱又恨呀。能让我能早点玩上喜欢的游戏，但却好像让我突然失去了那种莫名的满足感……

本辑热点话题

《口袋妖怪 心金·灵银》和TGS

参与方式 请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2009年10月5日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与《掌机王SP》立场无关。



自从家用机版的对战格斗游戏《苍翼默示录》发售后，自己大部分空余时间都投入了进去，这次来写写关于这个游戏和其他杂七杂八的事吧。

痛苦的联机

玩游戏最大的目的是什么？当然是让自己开心，不过我前段时间玩《苍翼默示录》玩得真有点“痛苦”。由于网络环境的关系，我一开始也做好了联机不会多顺畅的心理准备，不过看其他几个朋友上网联其他游戏的状况，当时心想随便打打还是可以的吧……

拿到游戏后兴冲冲地加了家用机群，发现群签名上写着“给你的就是这种上上下下的感觉……”一开始还没反应过来是什么意思。和几个玩家互相添加了ID后就进入游戏准备开战，刚一上线，发现右上角不断闪现着几个好友上下线的信息，夸张的时候有时一分钟内能有六七个人在上下线……没什么联机经验的自己当时还在心里想，这些家伙干什么一上一下的，累不累啊。心里刚想完，画面上就跳出了“发生错误，网络断开”的提示，紧接着我也加入了不断掉线军团

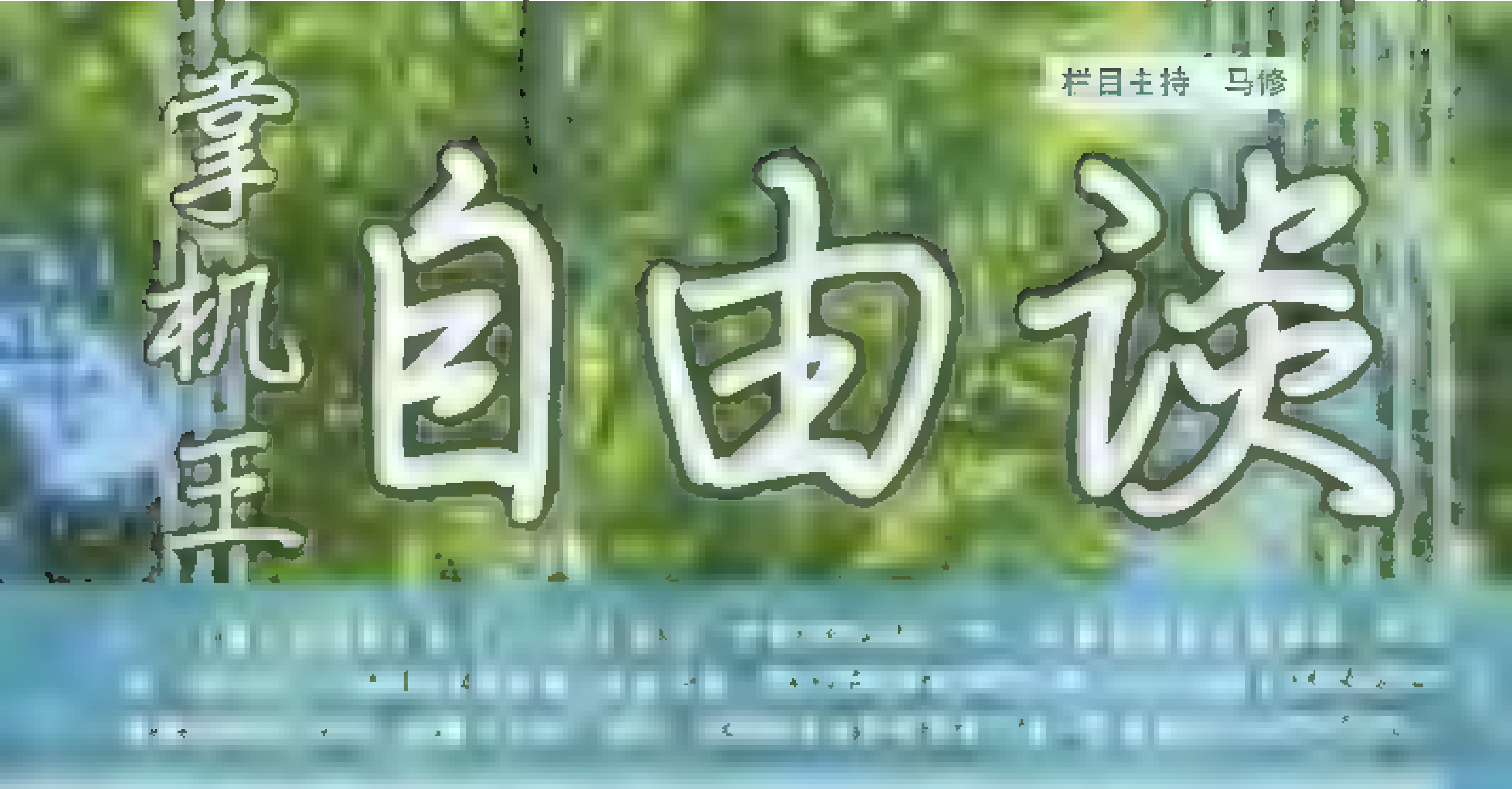
后来才知道，当时刚好碰上了PSN巨抽的时期，可是由于太想玩，即使频繁断线也还是硬着头皮上，于是就经常遇到连接个一小时才成功打上一两局的悲惨场面，就算打上了速度也很惨不忍睹（明知速度不好还要玩，我这纯属自虐）。而我也因经常掉线的关系，变成了耀眼的红名（有部分玩家为了保证自己的胜率，会在快要输的时候断开连接或拔网线，为了减少这种情况，在本作中只要未完成局数达到一定程度，玩家的名字就会变成红色），打了四百局中有一百局未打完，搞得现在虽然自己胜率还可以，但偶尔还是会被人误认为是拔网线刷出来的（TvT）。

日本的玩家由于网络环境较好，而且为了胜率中断对局的情况也不多，因此当我在排名战里遇到日本玩家并悲惨断线时，对方还发信息过来很认真地问我为什么中断对局（-_-|||），我只能无奈地解释说网络不好，然后“对不起”连发。

经过这么一番折磨之后，我只有一个想法“包年时间结束后我要换网络……”

精彩（？）的生活

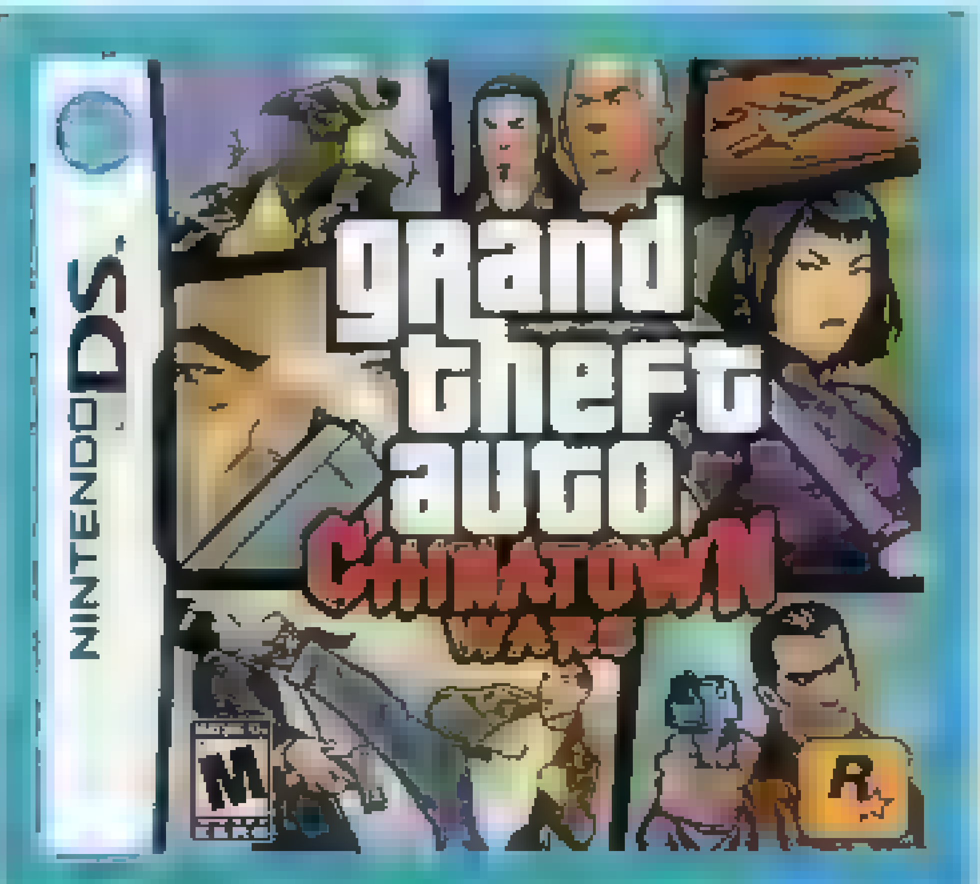
有读者给我来信，说我怎么尽是遇到危险。仔细想想，来到深圳后确实遇到了不少事，要求进门检查东西的假物管、转了转门把想碰碰运气的小偷、差点被计程车撞、差点被屋顶掉下来的灯砸到、深夜回家腰包差点被夺……这辈子的倒霉事是不是都集中在这两年了，幸好每次都是有惊无险就是了。听过我的抱怨后，胧月等人歪着脸说“你的生活真是丰富多彩”，可是这种“丰富多彩”我一点也不想要（捶地）。



最好玩的“雷游戏”——唐人街战争

文 飞死超人

说起“《横行霸道》系列”，你不得不承认这个系列的游戏做得很邪门，游戏的素质出奇的高，几乎每一个细节都做得完美到位，非同一般的自由度让每一个玩家在进行游戏时感到身临其境般的真实。玩家们在游戏中的所做所为明明是主流社会中的人们谈虎色变的罪恶行径，现实社会中的卫道士们也是不遗余力的对“《GTA》系列”和它的死忠们口诛笔伐，可每一个喜欢黑帮文化的玩家还是玩的爱不释手，心甘情愿的过着刀尖上翻跟头——玩命的生活。



在笔者写下这篇日志时，恐怕不少NDS玩家早已“横行霸道”地在《唐人街战争》中混得出人头地了吧？《GTA唐人街战争》绝对是掌机上最好玩的黑帮游戏，虽然由于NDS的机能先天不足，在画面表现力上不能与早期PSP上的《自由城的故事》和《罪恶都市》相提并论，但其利用NDS独特的控触功能在游戏性上的拓展绝对是前面二者望尘莫及的。抛开《唐人街战争》的优秀素质，这个游戏也是笔者玩过的最“雷”的黑帮游戏，绝对没有之一。

“雷”得你无语的人设

之前由于看到《横行霸道4》受到玩家与媒体的一致好评，因此《唐人街战争》刚公布之初，苦于没有PS3、360的笔者就投入了极大关注。在游戏发售的前一刻，笔者很快就从相关的游戏杂志上看到了《唐人

街战争》的前线狙击，当一幅幅画风独特造型奇异的人物设定图映入眼帘时，我顿时被“雷”得无语泪先流了。一切都太突然了，尽管深知“《GTA》系列”历来并非以人物美型著称，但这一代的主人公的形象也未免太对不起广大人民群众了。

直到真正玩到这款雷作后，面对一脸猥琐颓废低迷的香港小马哥时，我仍然不敢相信这家伙不久之后能在自由城呼风唤雨。最让人难以接受的是，这一代《GTA》全部讲述的是自由城唐人街里华人黑帮的故事。看着主人公一脸无辜的样子，我想如果这种长相也能称为华人，那么长得和他相差十万八千里的笔者都怀疑自己到底是不是炎黄子孙了。再看看主人公的叔叔，阴险的长脸上吊着一对三角眼，中间镶嵌着一只很鲜明的大鹰钩鼻子，这长相哪是什么华人，分明是一个标准的美国大佬。还有剩下的群众演员的容貌也一样另类，无论从哪个角度看都不像是我的同胞。我很怀疑游戏的画师究竟有没有见过根正苗红的中国人

后来转念一想，人家游戏里讲的分明是美籍华人的故事，咱没漂洋过海出过国，或许居住在自由城唐人街里的华侨们确实和咱这样的中国大陆的土著不一样。为了不被主人公那张抽象派的脸孔彻底“雷”崩溃了，笔者玩游戏时我不断提醒自己，这不是《鬼泣》，也不是《最终幻想》，而是《GTA》——主人公长得怎么样真不重要。

很快我就发现，《唐人街战争》并不仅仅会“雷”到你的视觉，你的听觉也在劫难逃。让我们来听听这帮黑社会的匪徒们如“雷”贯耳的大名。首先是我们英雄的主人公，在我原谅他惊人的长相后，需要再次痛苦的接受他雷人的大名——李黄，虽说欧美人拿颜色做名字早已是司空见惯的事情，比如格林、瑞德、布鲁、怀特……但是据笔者所知，咱们中国男人除了历史上那位著名的诗仙外，很少有人拿颜色做自己的名字，设计师看来并没有好好研究中国人起名上的风俗习惯。

最可怕的人名还有赵明新和赵明晟这对兄弟——什么？你说他俩不是兄弟，是父子？可他俩的名字听上去怎么都像是一对亲兄弟。后来笔者查看了游戏相关资料的详细介绍，发现他们果然不是兄弟，而是父子。之所以会让我我产生误会，是因为我完全没想到游戏制作人竟然自作主张的为华人发明了一个新的复姓——“赵明”。令狐、欧阳、慕容、上官……你说咱中国有这么多现成好听的复姓，制作人他偏偏视而不见，自以为是地发明什么乱七八糟的复姓。听着“赵明”这个强悍到逆天的雷姓，我第一时间想起了小时候在街机上玩《吞食天地2》时碰到的赵式兄弟中最黑最有名的那个猛男，还有我高中时代强大的体育老师。

《唐人街战争》的剧情继承了“《GTA》系列”一贯写实的风格，赤裸裸地展现了黑帮世界铁血街头的残酷生活，主人公李黄的生存状态犹如暴风雨中海上的一叶扁舟，幸运女神并没有因为其主角的特殊身份而给予特别垂青。当笔者在自由城唐人

“雷”得你停止呼吸的任务

如果你以为游戏的剧情已经能把你“雷”得半死的话，那你可大错特错了，更狠的还在后面呢。游戏的任务能让你彻底停止呼吸。用不了多久你就会和赵明家的那个闻名不如见面的白痴少爷宿命般的相遇了，初次接手的任务是帮这笨蛋搞到三辆好车。我心说您不是唐人街黑帮的太子爷吗，想玩车自己大大方方地掏腰包整两辆不就得了，用得着像个下三滥的小痞子一样去偷鸡摸狗么？咱们可是黑道上的大佬啊，不是街头上的小混混

很快太子爷发来短信，说他偷车是为了跟另一帮下三滥的混混飙车，你必须接受指示暗中算计对手帮助他取得可笑的胜利。光是这样还不足以保证太子在比赛时会被胜利女神爱上，正式比赛开始后，你还必须制造各种事故阻止对手，确保太子爷凭借低能的车技大获全胜。我几乎是哭着完成这种恶搞任务的　　咱们可是黑道上的大佬啊，不是在幼儿园玩过家家的小孩！

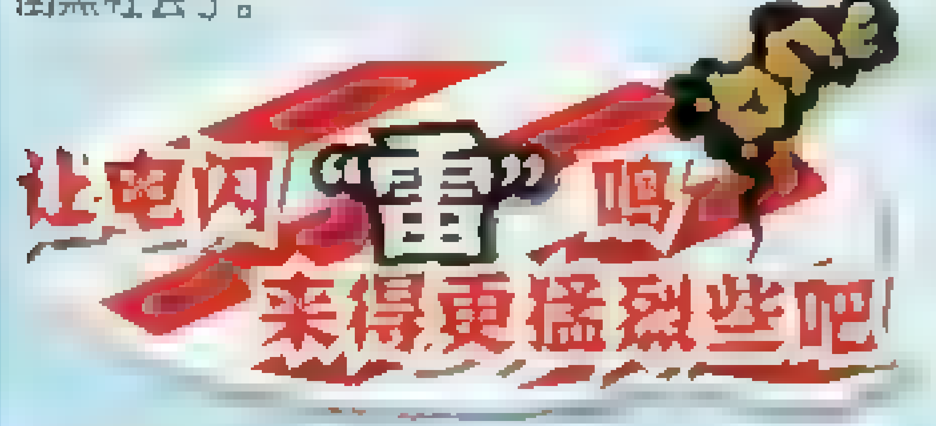
有时候真怀疑赵明履是不是赵明新的亲生儿子，可怜赵明老爷子一世英雄，生下的儿子简直就是蠢猪笨牛。说曹操，曹操就到了，由于我在自由城相当活跃，不时大显身手，很快就受到了赵明新老爷子的亲自召见，看来这次时来运转了，马上就能飞黄腾

街化身为落难公子李黄，第一次在组织里邂逅美女教官玲时，顿时眼前一亮，原来这个游戏里还有没被火星画师在笔下糟蹋的美丽的华人女性啊　更重要的是，游戏中像费翔在《冬天里的一把火》里唱到的那样：“我虽然欢喜却没对你说，我也知道你是真心喜欢我。”

就在我幻想着在唐人街与这位美女杀手展开一段罗曼蒂克的恋情时，玲在接下来的剧情里居然被一群前来踢馆的没有什么技术含量的混混们一枪撂倒了，直接找导演领了盒饭……她不是组织里实力派的武器专家吗，怎么说挂就挂了？挂得还没一点技术含量。后经叔叔李武那老坏蛋告知才明白，这种事对于黑道上的人来说是家常便饭，不足以大惊小怪，没时间悲伤。看来令人想入非非的玲的的确确是永垂不朽了，难道“《GTA》系列”真的厌恶俊男美女的浪漫传说吗？（画师乱入：“你小子是俊男吗？”）玩惯了日式RPG充满最终幻想的少男少女们注定不适合混黑社会。就在漫漫长夜无心睡眠的想念玲时，笔者突然想明白了“《GTA》系列”为什么敢明目张胆的在自由城开放红灯区。

达了。我相当期待赵明新老爷子能委派我去执行一些有技术含量的高级任务，而不是去和他那个白痴少爷整一些街头混混才会热衷的低能游戏。

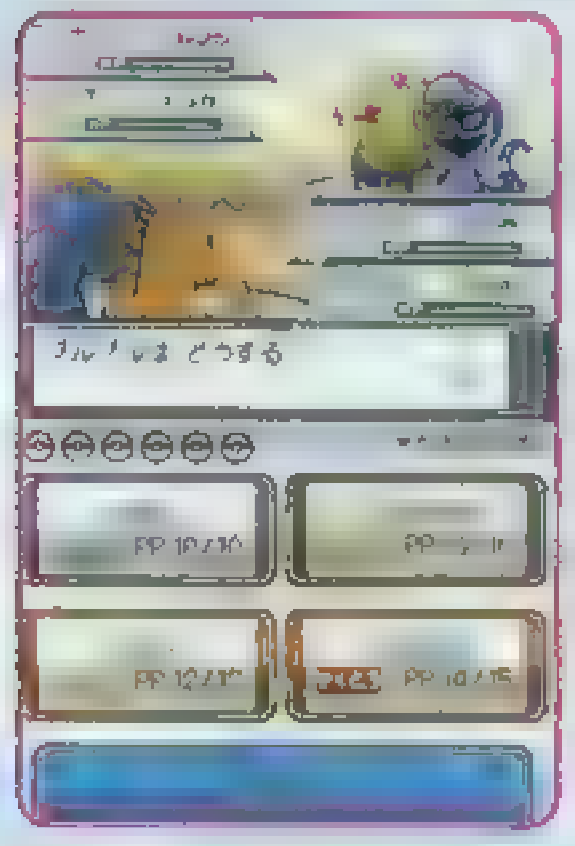
真正见到赵明新老大后，他亲自下达指示，委派我去完成一个让人欲哭无泪的“高级任务”，接到任务后我整个人都被雷电术劈成两半了，这老家伙竟然让我开着油罐车去搞自杀式爆炸这样的恐怖活动——咱们可是黑道上的大佬，自杀式爆炸那是神风敢死队和恐怖组织干的勾当。看着赵明新老大一脸高深莫测的严肃表情，我相信他不是在开玩笑，他是认真的。侥幸完成任务并大难不死的存活下来的笔者对自己的劫后余生唏嘘不已，难怪从我小时候我爸爸就告诫我看贼挨打别看贼吃饭，这黑帮的日子真不是普通人能混的，我都怀疑是不是基地组织把一些小型的恐怖活动外包给唐人街黑社会了。



玩《唐人街战争》越久，你越不知道到底是应该流着泪微笑着玩，还是应该微笑着流着泪玩。这款游戏带给你的独特黑帮文化是欧美文化与华人文化激情碰撞的结果，可惜由于游戏制作人对华人世界与华人文化缺乏足够认识，主观地运用自己的美式思维错误的诠释了华人黑帮文化，演绎了一出让人哭笑不得的闹剧。Rockstar这次石破天惊地选择华人世界来展现黑帮文化本来是一项明智的选择，如果该作大获成功，势必会将《横行霸道》在欧美掀起的浪潮卷向华人世界；但是游戏制作人对东方文明的无知，使我们中国玩家很难在游戏中看到更多熟知的东方元素。如果这款游戏的制作人能像2008年的《功夫熊猫》制作组一样诚心学习中国文化，或许我们就能玩到一款像郑伊健、陈小春主演的《古惑仔》那种舍生取义杀、生成仁的香港黑帮风格的《横行霸道》。

说起“雷游戏”，大家都是唯恐避之不及，绕道远行的，但是《唐人街战争》的确是有史以来最好玩的“雷游戏”，如果你对黑帮文化有爱，绝对不能错过这款“雷”得你幸福每一天的《唐人街战争》。

《金·银》是很多掌机玩家心目中最经典的游戏，在GB时代，它们曾是最好的游戏，相隔了那么多年的今天，它们仍然这么优秀。但不同的是，它们是以全炫彩、2D人物3D背景、493PM再加上游戏的游戏系统，再次在NDS上与我们见面了。



《心金·灵银》在系统上下足了功夫，把游戏传统的上屏操作移到了下屏，最大的好处就是方便了图鉴的浏览和精灵箱子的操作。虽然仍能支持按键操作，但对于习惯了上屏操作的玩家来说，还是需要一点时间去适应这一改变。

刚上手时，听到了熟悉而短暂的音乐，看到了熟悉的对话，不过对话后，就是与原作截然不同的游戏风格了，游戏保留原来的剧情和NPC，而且新增了不少剧情和NPC，而且在画面和细节上做了不少修改，使玩家玩《心金·灵银》时，既能找回当初玩《金·银》的感觉，又能体会到它的新颖。

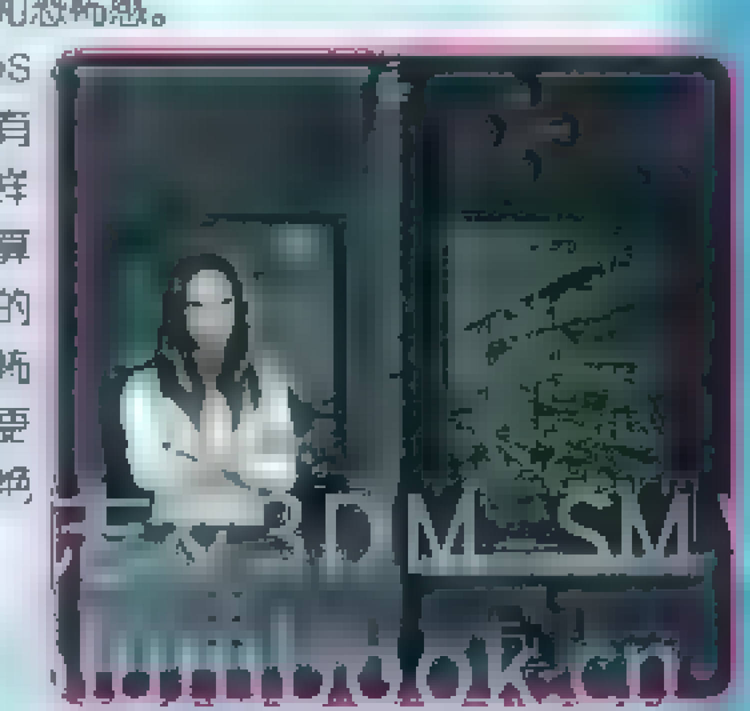
其他比赛方面，受玩家欢迎的则是取代华丽比赛的口袋全能大赛、战斗开拓区和关东地图，战斗开拓区仍是考验精灵对战的熟练程度，新的全能大赛则是考验精灵的体能。玩腻了开拓区的就去玩体育竞技，再加上关东的旅程，真让游戏让百玩不腻。

《心金·灵银》结合了《金·银》和《白金》的优秀要素，同时也是《口袋妖怪》传统操作系统的转折点，如果要赞美《心金·灵银》的话，千言万语道不尽，但要用一个词来形容《心金·灵银》的话，那就是完美。《心金·灵银》创造了奇迹，也相信下一作登场的《口袋》能再

本作是SE在NDS上发售的第二款《七日死游戏》，本作继承了双屏并将NDS竖起游戏这个特点，还新加了两个屏幕代表了主人公的两只眼睛的系统。"双眼系统"的运用可以说是空前的了，经常在遇到问题无所适从之时，用"左眼"看看周围，就会有新的线索发现从而去解决问题。如果经常看恐怖电影的玩家肯定知道，一般好的恐怖电影并不是只有视觉冲击，更重要的是剧情铺垫和音乐渲染，恰恰本作就很好的诠释了这一点恐怖理念，本作在音效上面可以说是在NDS平台中不可多得的，那真实的音效环绕很有空间感，给人一种身临其境的感觉。本作除了在音效上做得到位，剧情方面也加入了分支剧情，在不同的选项时，剧情的发展也会不同，这也弥补了前作中游戏流程过短的缺憾。此外，在游戏中使用TS玩游戏的时候，新加入了ACT的要素大大的提高了游戏性，"真实游戏"和"TS游戏"之间的剧情过渡显得也很自然。

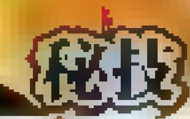
作为一款恐怖游戏，又是出自掌机平台，自然我们对它的画面就不做过大的要求了，本作的画面和前作似乎是使用了相同的引擎，不过相比前作的马赛克要少了很多，整个游戏画面给人的感觉很昏暗，总给人一种只能看出那是个影子的感觉……再来就是人设，几乎看见那些人物就已经给我们了暗示，本作绝对就是"恐怖游戏"，人物的刻画几乎都是走形后的样子，长得一个比一个可怕。还有就是在操纵上，还是和前作一样，不是很容易让新玩家上手，需要要经过短暂的适应期，而这种不灵活一旦遇到突发事件，更加深了紧张和恐怖感。

毕竟NDS平台机能有限，能有这样的表现已经算是很成功的了，喜爱恐怖游戏的玩家更没有理由拒绝本作。



NDS 创意涂鸦

美版 Scribblenauts



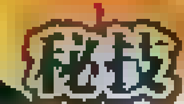
标题画面

在标题画面中，玩家可以解锁14个额外的标题画面，做法是在标题画面中输入特定的词汇，这里就列出所有词汇。

背景02	输入"cat"
背景03	输入"car"
背景04	输入"bee"
背景05	输入"tree"
背景06	输入"woman"
背景07	输入"coffin"
背景08	输入"vibes"
背景09	输入"coin"
背景10	输入"chair"
背景11	输入"zombie"
背景12	输入"court"
背景13	输入"rain"
背景14	输入"it"
背景15	输入"pc"

NDS 火影忍者 疾风传-忍列传III

NARUTO -ナルト- 疾风传 忍列传III



隐藏人物

在游戏中满足一定条件即可获得隐藏人物。

人物	获得方法
九尾鸣人、 忍	生存模式30战或以上
阿斯玛 红	[illegible]
四尾鸣人 初代火影	巨兽大战模式全尾兽lv1击破
二代 一代 四代火影	巨兽大战模式全尾兽lv2击破
幽 鬼鲛 飞段 角都	困难剧情模式通关

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

口袋妖怪·心金

日版 ポケットモンスター ハートゴールド 金手指

GameID: IPKJ a587d7cd

按SELECT金钱最高
94000130 FFFB0000
621100C0 00000000
B21100C0 00000000
00000088 000F423F
D2000000 00000000

按SELECT全徽章
94000130 FFFB0000
621100C0 00000000
B21100C0 00000000
2000008E 000000FF
D2000000 00000000

按SELECT赌场币最高
0228F7E8 0000C350

道具用后不减
1207CF3E 000046C0
1207CEFA 000046C0

技能机用后不减
1207CEFA 000046C0

信息显示速度加快
12002316 00002100
1201FF8E 00001C0C
1201FF90 00004818
1201FFBE 00008D10
0201FFC0 E7E53C2D
1201FFCE 0000D0DF
1201FFDA 0000E7F1

关闭秘传机动画
12043420 0000E008

主角与NPC移动速度2倍
E2000400 00000018
6837AE06 D1012F03
80372709 D0022802
[redacted] 1C164770
02000418 47701C1F
52000418 47701C1F
02061F30 FA68F79E
D0000000 00000000

全冒险道具
94000130 FFFB0000
621100C0 00000000
B21100C0 00000000
00000700 03E70087
00000704 03E70088
D5000000 03E70048
C0000000 0000002A
D6000000 00000654
D4000000 00000001
D2000000 00000000
94000130 FFFB0000
621100C0 00000000
B21100C0 00000000
D5000000 03E70005
C0000000 00000072
D6000000 00000708
D4000000 00000001
D2000000 00000000

全精灵球
94000130 FFFB0000
621100C0 00000000
B21100C0 00000000
D5000000 03E70001
C0000000 0000000F
D6000000 00000D14
D4000000 00000001
D2000000 00000000
94000130 FFFB0000
621100C0 00000000
B21100C0 00000000
D5000000 03E701EC
C0000000 00000006
D6000000 00000D54
D4000000 00000001
D2000000 00000000

PP不减
5224A854 E0001800
1224A854 000046C0
D0000000 00000000

投球后必定捕获
5224583C 01500104
E22465DC 00000018
F7F36820 2106FB9F
42080209 4801D001
E5A54687 02245C40
02245B3C 01500AA0
D0000000 00000000

战斗后获得经验8倍
8223DD32 0000319C
0223DD34 600800C0
0223DD38 309C1C28
D0000000 00000000

偶像大师·华贵星辰

日版 アイドルマスター ディアリースターズ 金手指

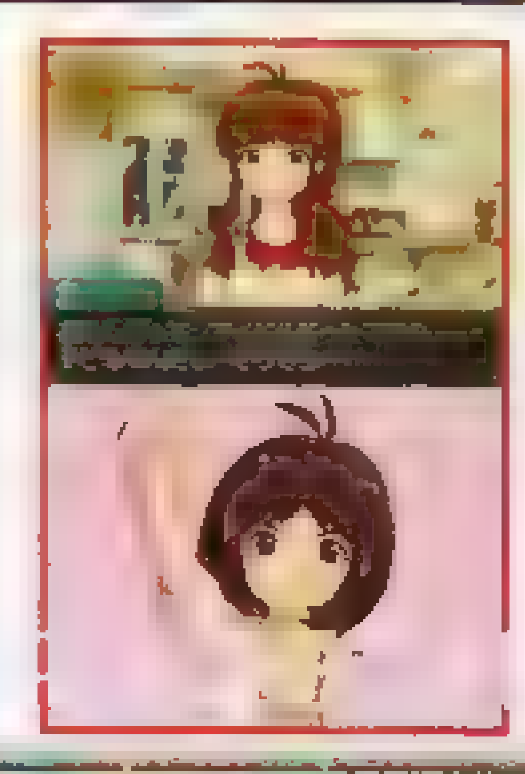
GameID: VIMJ c991dfe4

全能力最高
121A98BC 0000012C
121A98C4 0000012C
121A98CC 0000012C

按SELECT恢复压力槽
94000130 FFFB0000
221A98E4 00000018
D2000000 00000000

按SELECT全板块
94000130 FFFB0000
021A9964 FFFFFFFE
021A9968 FFFFFFFF
021A996C FFFFFFFF
021A9970 FFFFFFFF
021A9974 1FFFFFFF
D2000000 00000000

按SELECT全服装和服饰
94000130 FFFB0000
221A9960 00000001
D5000000 00000001
C0000000 00000068
D8000000 021A98F8
D2000000 00000000



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

一年一度的TGS已经离我们而去，在这届TGS期间，有什么令你振奋的消息吗？个人觉得虽然这届展会期间公布的新作不多，不过许多之前已经公开过的大作，如《潜龙谍影 和平行者》、《王国之心 梦中诞生》《战场的女武神2》等的最新情报还是非常吸引人的。看一下发售表，今年下半年两大掌机上的热门作品可真不少，两大掌机均迎来了作品的巅峰时期 不管你属于哪个阵营哪个派系，相信都可以找到令自己心动的游戏。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏 ■以日元标价的为日版游戏 以美元标价的为美版游戏 以此类推 所有日版游戏的价格均为税后价格

栏目主持 雷伊

NINTENDO DS

日期	中文译名	原名	发行商	游戏类型	价格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8日	[redacted]	ナイ ン ニスタ	Genter Prise	SLG	5040日元
8日	多湖辉的头脑体操 第3集 不可思议之国的解谜童话	多湖辉 头 体操 第 集 不思议 国 谜解き 話	Level-5	ETC	3200日元
8日	多湖辉的头脑体操 第4集 时光机解谜大冒险	多湖輝の头の体操 第4集 タイムマシンの謎解き大冒険	Level-5	ETC	3200日元
13日	[redacted]	Women's Murder Club Games of Passion	THQ	AVG	29.99美元
15日	少年Sunday & 少年Magazine 白色漫画	少年サンデー&少年マガジン WHITE COMIC	Konami	[redacted]	5250日元
15日	[redacted]	君 届 青 る恩	NBGI	AVG	5229日元
22日	超"恐怖故事DS 青之章	怖 話DS 青 章	Alchemist	AVG	5040日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
22日	元素猎人	エレメント	NBG	A・RPG	5229日元
23日	铁臂阿童木	Astro Boy The Video Game	[redacted]	ACT	29.99美元
27日	迪士尼仙子 小叮当与消失的宝藏	Disney Fairies Tinker Bell and the Lost Treasure	Disney	AVG	29.99美元
29日	海腹川背·旬 第二版 完全版	海腹川背·旬 セカンドエディション完全版	Genter Prise	ACT	5040日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5日	古文汉文DS	古文汉文DS	E Institute	ETC	3980日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
19日	哆啦A梦棒球DS2 热斗极限运动场	ドラ DS2 熱斗ウルトラスタジアム	NBGI	SPG	5229日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
26日	[redacted]	ママ3	Taito	ETC	5040日元
26日	强袭魔女 苍空的电击战 新队长 奋斗吧！	ストライクウィッチーズ 蒼空の電撃戦 新隊長 奮斗する！	Russell	AVG	5229日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3日	怪兽敢死队	怪獣 スタ ズ	NBG	ACT	5229日元
3日	人生游戏DS	人生ゲームDS	Takara Tomy	TAB	3990日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10日	迷你四驱DS	四驱DS	Rocket Company	SLG	5040日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
17日	十大运动 DS运动10种	DECA SPORTA DSでスポーツ"10"种目	Hudson	SPG	5040日元
22日	莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	ナのアト エ ュトラ ルの錬金術士	Gust	RPG	5040日元
未定	[redacted]	暗やみの果てで君を待つ	D3 Publisher	AVG	5460日元
未定	[redacted]	SIGNAL	D3 Publisher	AVG	5460日元
未定	冬日恋歌DS	冬の ナタDS	D3 Publisher	AVG	5229日元
未定	柴犬的房间DS4	柴犬の部屋DS4（暫名	MTO	SLG	[redacted]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	价格未定
未定	东京魔人学园帝战帖	[redacted]	MMV	S・RPG	3990日元
未定	AGAIN FBI超心理搜查官	AGAIN FBI超心理搜查官	Tecmo	AVG	价格未定
未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	价格未定
未定	[illegible]	[illegible]	Nintendo	RPG	价格未定

雷电十一人2 威胁的侵略者 烈火・暴雪

10.1 ■Level-5 ■RPG ■4980日元

以足球为主题的RPG《雷电十一人》是Level-5又一大成功的原创系列。继前作大获好评、由此改编的动画持续热播后，系列的最新作也在国庆之际与FANS见面。2代的故事围绕着[illegible]中学足球队与外星异形侵略者之间的斗争而展开，在融入了即时战略要素的足球比赛中[illegible]同伴、敌人都非常值得玩家期待。另外，本作还分为“烈火”、“暴雪”两个版本发售。

GT赛车PSP

10.1 ■SCEJ ■RAC ■5480日元

操作方面根据PSP的按键进行了适当的调整，游戏的难度会略微下降，更加注重4人联机对战、分享爱车这些适合玩家间交流的内容。35条赛道、800辆车、超过100个挑战任务，要想收集全部车辆可要下一番功夫了！可惜的是本作取消了系列大受好评的生涯模式。虽然会稍稍降低收集赛车的成就感，但是随时随地的真实模拟驾驶的乐趣依然非常值得期待！

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年10月					
8日	武装机甲	鉄のラインバレル	Hudson	S・RPG	6090日元
15日	不死骑士	アンデッドナイツ	Tecmo	ACT	5040日元
15日	钢之炼金术师 信赖的人	鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 背中を託せし者	NBGI	FTG	5229日元
22日	[illegible] 天使的乐谱Op.A	アンティフォナの聖歌隊 天使の楽譜Op.A	日本一Software	RPG	6090日元
22日	真・三国无双5 Special	真・三國無双5 Special	Koei	ACT	5544日元
22日	遥远的时空中3 命运的迷宫 爱藏版	遙かなる時空の中で3 運命の迷宮 愛蔵版	Koei	AVG	5040日元
29日	R-TYPE战略版II 巧克力行动	R-TYPE タクティクスII オペレーション ビター チョコレート	Irem	SLG	5040日元
29日	冬宫II 双生女神与命运的大地	エルミナージュII ～双生の女神と運命の大地～	Star Fish	RPG	6090日元
29日	喧哗番长 携带版	喧嘩番長 ポータブル	Spike	A・AVG	3990日元
29日	角斗士 斗士起源	剣闘士 グラディエータービギンズ	Acquire	ACT	5040日元
29日	大正野球娘 少女们的青春日记	大正野球娘。乙女达乃青春日记	5pb.	AVG	6090日元
2009年11月					
1日	纷争 最终幻想 国际版	ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング	Square Enix	FTG	5040日元
1日	Persona3 携带版	ペルソナ3ポータブル	Atlus	RPG	5980日元
5日	大家的导航	みんなのナビ	Zenrin	ETC	6190日元
12日	露娜 银色之星的和声	ルナ ～ハーモニー オブ シルバースター～	Gungho Works	RPG	5040日元
12日	J联盟 创造职业足球会6 J之荣耀	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6	Pride of J SEGA	SLG	6090日元
12日	神作之力	エクシズ・フォルス	Atlus	RPG	5229日元
12日	战斗妖精 辉石霸者	バトルスピリッツ 輝石の覇者	NBGI	ACT	5229日元
12日	寒蝉鸣泣之时 雀	ひぐらしの哭く頃に 雀	AQ Interactive	TAB	6090日元
12日	战舰炮手2 携带版	WARSHIP GUNNER2 PORTABLE	Koei	SLG	5040日元
19日	装甲核心 沉默防线 携带版	アーマード・コア サイレントライン ポータブル	From Software	ACT	3990日元
26日	寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版 加强版	ひぐらしデイブレイクポータブル メガエディション	Alchemist	FTG	6090日元
26日	山田悠介世界 “Puzzle 我们的48小时战争”	山田悠介ワールド “パズル ぼくらの48時間战争”	角川书店	AVG	6090日元
26日	光之圣女传说 诸神的黄昏	ラ・ピュセル ラグナロック	日本一Software	S・RPG	5229日元
未定	无限回廊	無限回廊	SCEJ	PUZ	3990日元
未定	双手沾染污秽之时 鬼魂力量遗产	いつかこの手が穢れる時に ～SPECTRAL FORCE LEGACY～	Idea Factory	SLG	6090日元
2009年12月					
3日	梦幻之星 携带版2	ファンタシースターポータブル2	SEGA	A・RPG	5040日元
3日	机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS	NBGI	ACT	6279日元
3日	心跳回忆4	ときめきメモリアル4	Konami	SLG	5250日元
10日	风云新撰组 幕末传 携带版	风云新撰组 幕末伝 ポータブル	From Software	A・AVG	3990日元
17日	女王之刃 螺旋混沌	クイーンズブレイド スパイラルカオス	NBGI	S・RPG	6090日元
2009年秋					
未定	铁拳6	鉄拳6	NBGI	FTG	售价未定
2009年冬					
未定	噬神者	GOD EATER	NBGI	ACT	售价未定
2010年1月					
21日	战场的女武神2 高卢王立士官学校	戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	SEGA	S・RPG	6090日元
未定	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	售价未定
发售日未定					
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	[illegible]	售价未定
未定	纸箱战机	ダンボール戦機	Level-5	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视

TGS2009掌机影像大荟萃

收录30款新作的预告影像

灌龙碟影 和平行者
最后的战士
战场女武神2 高卢王立士官学校
真·三国无双5 Special
真·女神转生 奇幻之旅
大神传 小小太阳
Persona3 携带版
火影忍者 疾风传 终极觉醒3
超时空要塞 终极开拓者
魔界战记 无限轮回
二之国……

让您尽情领略大作的风采

最新发售游戏影像直击

新作特搜队

伊苏7
沙加2 秘宝传说 命运女神
偶像大师 华贵星辰
极品飞车 变速
迷你忍者
漫画英雄 终极联盟2
创意涂鸦

随盘附送—实用资源倾情附送

全部书中所介绍的实用软件，美图秀电子版以及精选PSP主题、《428 被封锁的涉谷》&《荒野兵器 交叉火力》OST等着你。

口袋特企

《口袋妖怪 心金·灵银》浪漫大冒险

新动一刻

简单易懂的现代魔法
浪漫追星社

感触iPhone的神奇魅力

iPhone全接触

复仇女神之刃　实况足球10　地牢猎人

《口袋光环DVD》VOL.120 有奖问答题目

在《迷你忍者》的视频演示中，忍者战斗的最后一个场景是哪里？

A：草地　B：森林　C：雪地

本辑活动奖品

PEGA双核动力站 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2009年10月25日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第122辑上公布，敬请关注。

一等奖

二等奖

三等奖

《掌机王SP》第118辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4887606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名

天津市	胡汉彭
台州市	黄林威
封开市	叶海
镇江市	张荣
武汉市	赵亮
合肥市	朱夏文

二等奖 6名

哈尔滨市	崔汉夫
成都市	何翼均
扶绥县	刘敏慧
汕头市	卢奕全
衡阳市	童羿
南京市	魏侯

三等奖 6名

包头市	贾默宁
北京市	廖东胜
昆明市	许一鑫
上海市	詹紫晗
南宁市	张杰宁
洛阳市	张祥琦

《掌机王SP》第118辑 DVD问答——中奖名单

答案：B

绍兴市	何嘉宁
武汉市	李肖林
大连市	蒋再贺

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4887606或发Email至pgking@263.net查询。

掌机王Sp THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品

NDS专辑 VOL.4

224页精彩内文＋DVD－ROM

NDS VOL.4 专辑

名家特稿 全民战略 | 思行之路

8款NDS经典大作典藏级攻略

口袋妖怪 心金·灵银 | 沙加2 秘宝传说 命运女神
偶像大师 华贵星辰 | 勇者斗恶龙IX 星空的守望者
王国之心 358/2天 | 超级机器人学园
心灵传说 | 无限航路

NDS游戏大年鉴

2008年8月至2009年9月间发售的300款以上NDS游戏一网打尽

玩转NDS

详尽NDS软硬件教程，你也可以成为“软硬天师”

光盘

优秀作品典藏、游戏OST、烧录卡主题、金手指、实用软件

精彩内容大派送 实用性大增

10月12日 全国上市

萌萌美少女系列

三国名将·战国美姬

16开128页精品专辑+CD

时下最流行的萌化少女元素与三国、战国结合，用最新颖的角度再现三国时期众多知名武将。每位武将均由日本人气画师绘制个性全彩插画，史无前例的萌要素配合详尽的介绍资料，让读者领略萌萌美少女三国武将的魅力。另一部分为日本战国美姬录，不仅有多位日本著名插画师绘制的战国美少女，更配以经由考证的详实文字介绍，让你轻松了解日本战国时期鲜为人知的人与事。喜爱三国、战国文化的你，本书绝对不能错过！

10月上旬 全国上市

ISBN 978-7-89476-218-4
9 787894 762184 >

本手册随盘附赠不能单独销售

Vol.11 爱图e族

大16开64页精品专辑＋DVD－ROM＋赠品

萌战2009终于进入了白热化的阶段，本辑将继续为您追踪报道最新的战况以及展示各选手的优秀美图。炙手可热的画师伊东杂音的第四本个人画集《苍焰》火热发售，本辑将为您展示这部爱图人士的必备神物。臼井仪人的不幸消息震撼着整个动漫界，而本辑当中将对这位永远的小新爸爸作最后的致敬。此外一如既往的还有囊括了动漫游各领域资源的DVD－ROM光盘，让每一位动漫爱好者都能获得属于您的视听享受。

新近精品画集完整收录 原版扫描 收藏精品

伊东杂音画集《苍焰》
空中幼彩画集《水色少女》
美樱多个画集《少女天象仪》
《穿越宇宙的少女·设定资料集》
《薄樱鬼－新选组奇谭～》原画集
《天使事典·前篇》
《耳机少女·主题画集》
《苏醒特光》设定资料集

10月11日 全国上市

ISBN 978-7-89476-218-4
掌机王光盘定价：14.8元（1DVD+1手册）